GÉNÉRATION 4 HS

HORS SERIE
DÉCOUVERTE
GEN4

CD-ROM : 650 mégas de nouvelles DÉMOS PC et MAC

2H - Été 95 - 35 francs

Avant première : TOUS les jeux de 1996 !!!

REPORTAGES INTERPLAY & NOVALOGIC

PREVIEWS DE :
APACHE LONGBOW, COMMAND & CONQUER, JETFIGHTER 3, RISE OF THE ROBOTS 2, TFX 2, WARCRAFT 2...



WORMS

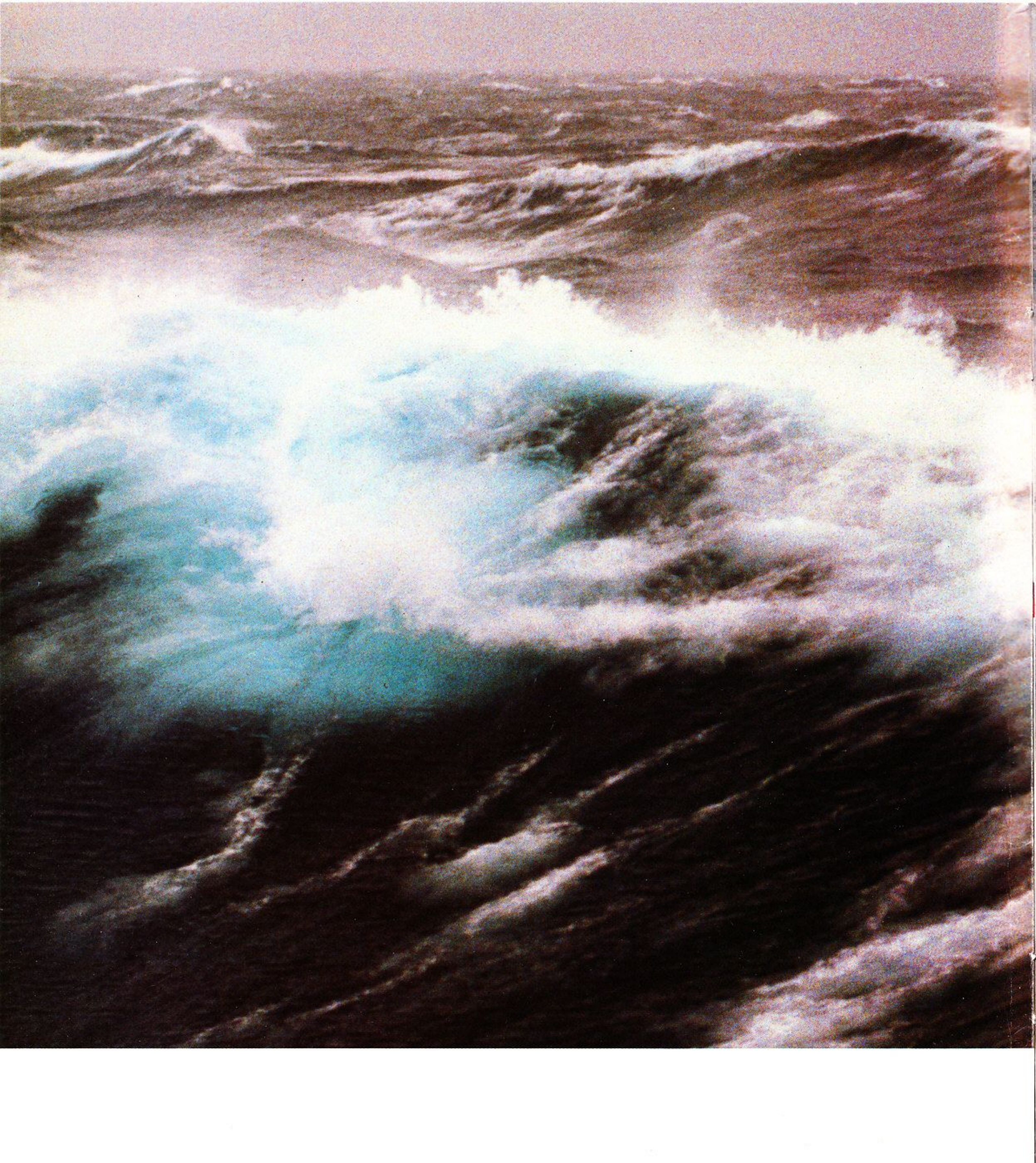
Plus fou que Lemmings...



ECSTATICA 2

SANS FOI NI LOI !

Une publication PRESSIMAGE©
M 1681 - 2 H - 35,00 F-RD
35F•11FS•270FB•12,95CAN $•
D.O.M. 55FF•1400 PTE CONT•250 FL



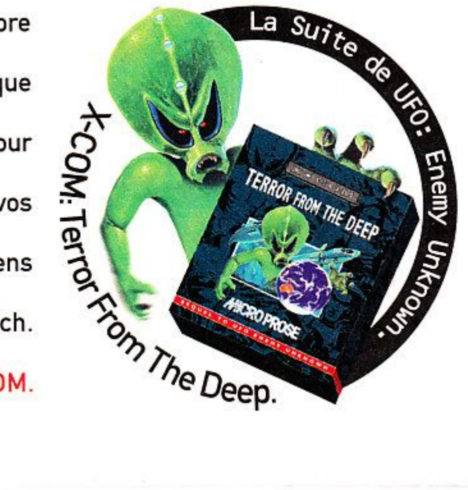
Ici bas, vous mourrez d'hypothermie en moins de 7 minutes.

Si vous avez de la chance.

Que les choses soient claires - vous nagez en eaux troubles. De nouveaux ennemis encore plus terrifiants écument les profondeurs des océans du monde. Ils sont plus malins que jamais. Encore plus implacables. Et ils n'attendront pas que vous veniez les chercher, pour venir vous trouver. Pour les vaincre, c'est de votre tête que vous aurez besoin, pas de vos muscles. Vous devrez avoir l'étoffe d'un chef, être un fin stratège doué d'un excellent sens tactique. On n'est pas à Bay Watch.

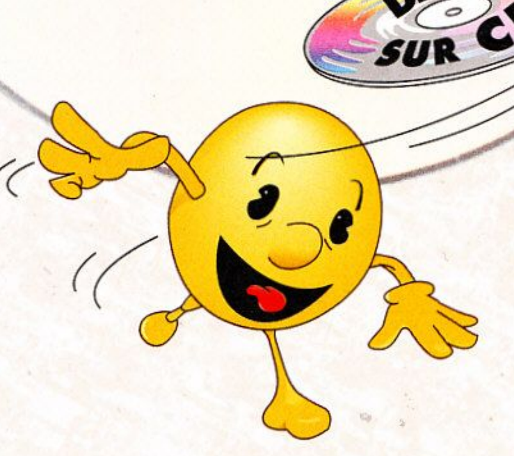


Pour IBM compatibles et CD-ROM.



CD-ROM GEN4

Hors série Spécial E3



Vous avez déjà été ébaubi par les tonnes d'octets du CD GEN4 n°79, vous allez être renversé par celles du Hors série. Pas de vidéo-reportage, que de la démo bien fraîche à consommer sans modération entre deux brèves sorties sous un écrasant soleil estival. Si vous n'êtes pas hâlé en revenant de vacances, on saura pourquoi.

▲ *11th Hour.*

PC & COMPATIBLES

Insérez le CD-Rom dans votre lecteur, puis à partir du DOS tapez D : < Return > (si votre lecteur de CD-Rom se nomme D, sans quoi vous remplacez par la bonne lettre et ça marchera mieux !). Tapez maintenant GO < Return > et vous voilà sur le menu d'installation des logiciels. Sélectionnez alors la démo de votre choix. Là, deux cas de figure se présentent : soit le logiciel s'exécute directement à partir du CD-Rom (si une démo ne se lance pas, il est fort probable qu'elle nécessite de la mémoire paginée - EMS) ; soit le logiciel doit s'installer sur disque dur, auquel cas, lors de la validation, un texte vous indiquera la procédure à suivre pour une installation réussie. N'oubliez pas de lire les informations disponibles à partir de ce même menu, elles contiennent des renseignements importants sur les configurations et les commandes de jeu de chaque démo.

MAC

Pour le Mac, rien de plus simple… Vous insérez le CD dans le lecteur, puis vous ouvrez les dossiers des jeux dont vous voulez la démo… Double-cliquez alors sur le programme contenu dans chaque dossier pour lancer la démo correspondante.



▲ *Stonekeep.*

SE DÉPLACER SOUS DOS

**Pour aller dans un répertoire, tapez : « CD » suivi du « NOM DU RÉPERTOIRE » et « ENTRÉE ».
Pour revenir à la racine (C :\ pour le disque dur C), tapez « CD\ ».
Lorsqu'il y a plusieurs répertoires imbriqués :
« CD » suivi du « NOM DU DOSSIER » et « ENTRÉE » descend dans le répertoire suivant et « CD.. » suivi d' « ENTRÉE » remonte dans le répertoire précédent.
Exemple : vous êtes dans « D :\ » sur notre CD-Rom ; en tapant « CD LECTEUR » suivi d' « ENTRÉE », vous serez dans « D :\ LECTEUR ». Si vous tapez maintenant « CD.. » suivi d' « ENTRÉE », vous revenez dans « D :\ ».**

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel, un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

**GÉNÉRATION 4
Service CD-Rom
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex**
Cette offre est valable jusqu'au 15 août 1995.

Génération 4
5-7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex France
Tél. : (33) (1) 49 88 63 63.
Fax : (33) (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Chef de l'information : Didier Latil.
Correcteur : Virginie Vernevaut.
Rédacteurs : Thierry Falcoz, Éric Ernaux, Frédéric Marié.

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquettiste : Sophie Lahaxe, Boris Picard, Sylvie Dupuis, Muriel Bataille,Patrick Garcia.
Chef du service PAO : Frédéric Levesque.
Infographie, flashage, vidéo et retouche : Jean-Pierre Carreira, Lionel Michel, Laurent Filippi, Céline Gontier, Carol Gregg, Laurent Langeron, Philippe Martin, Julien Dry, Olivier Monbel, Bruno Levesque, Karim Mezoudji.

PUBLICITÉ
Antoine Harmel assisté de Katia Kamisky.
67, rue Robespierre
93558 Montreuil Cedex France
Tél. (33) (1) 48 59 13 14.
Fax : (33) (1) 48 59 01 60.

FABRICATION
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé assisté d'Isabelle Dubuc.
Assistante de fabrication : Mireille Mugneret.
Service lecteur : Yolaine Huet, Patricia Oulaï.

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Le Potvin -TE 73-.
Tél. : 49 88 63 75.
(Pour les dépositaires de presse exclusivement)

MARKETING
Responsable du marketing : Christine de Gandt.
Promotion/communication : Nathalie Sergent.
Maquettiste : Alexandre Lenoir.

TÉLÉMATIQUE
Jacques Caron, Xavier Chambon, Arnaud Dadure, Éric Lebette, Laurent Poupet, Cécile Garret.

COMPTABILITÉ
Chef comptable : Leila Aïthabib assistée de Nadia Sahel.
Juridique : Françoise Linossier.

DIRECTION ÉDITORIALE
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

Génénration 4 Hors Série Découverte est un hors série de Génération 4, constitué d'un cahier de couverture de 4 pages et de deux cahiers de 32 pages.
Génération 4 est une publication de Pressimage, SARL au capital de 1 000 000 francs.
Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex France.

Commission paritaire :
N° 69731 — ISSN 09878700X —
Dépôt légal 3ème trimestre 1995.



DIFFUSION CONTROLE OJD



Sommaire

Index :







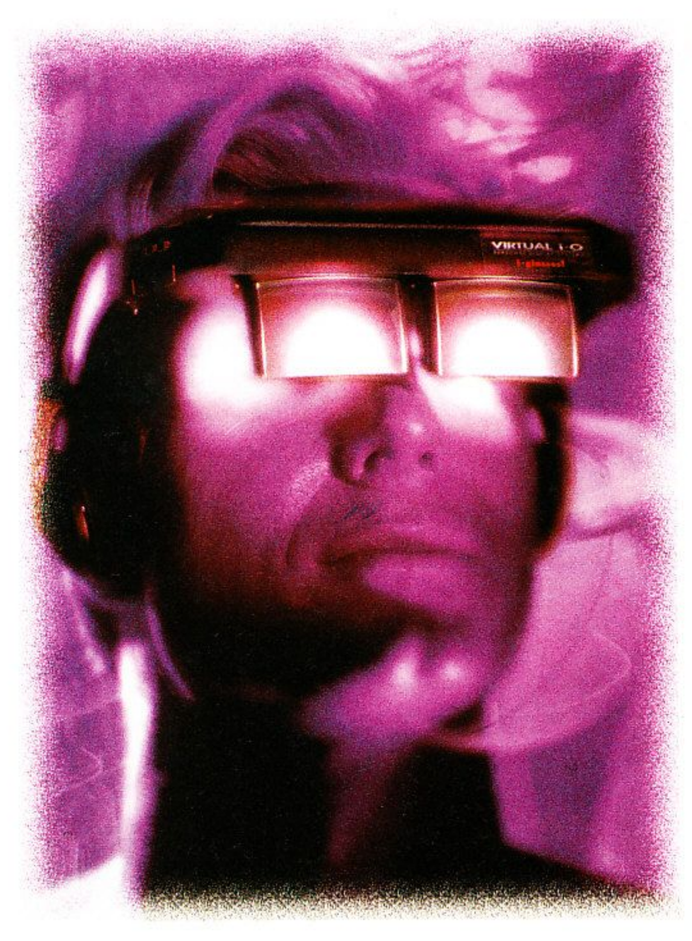
Édito

E3

Le marché des jeux vidéo est devenu une véritable industrie, voire même pour certains une forme d'art. Le dernier salon américain dédié aux jeux vidéo, l'Electronic Entertainment Expo, qui se déroulait au mois de mai, a démontré s'il en était encore besoin les liens très étroits qui existent entre notre milieu et les autres domaines artistiques : livre, musique, cinéma... La révolution ludique est déjà bien entamée, avec de nouvelles machines, de nouveaux intervenants, de nouveaux talents et une approche du consommateur qui se veut grand public. Pour ne pas manquer ce rendez-vous, nous vous proposons donc un numéro spécial, destiné à vous laisser présager de la fin d'année, résolument partie sous le signe du PC et du Macintosh.

VIRTUELLEMENT LÀ

Le salon E3 étant, contrairement à son homologue européen, beaucoup plus axé sur le marché américain, nous nous sommes pris par la main pour faire un point sur les systèmes de casques virtuels qui devraient rapidement arriver sur nos machines.



Au milieu de la floraison de produits qui n'ont souvent de virtuel que le nom, nous avons répertorié trois casques dignes d'intérêt : Le Cybermaxx de Victormaxx Technologie, le VFX-1 de Forte Technologies et le i-glasses de Virtual I/O. N'en ayant malheureusement aucun en notre possession pour l'instant, nous avons pourtant pu les essayer sommairement et voler quelques renseignements techniques sur ces petits bijoux que nous vous livrons tout chaud. Avant d'aller plus loin définissons un peu ce que l'on entend par casque virtuel. Il s'agit en fait d'une sorte de paire de lunettes sur les verres desquelles sont affichées les images de votre jeu (ce sont en fait des écrans LCD à cristaux liquides). L'affichage des deux écrans est le même mais sous un angle légèrement différent, ce qui vous permet d'avoir la sensation de relief. L'autre caractéristique principale est de voir la scène se déroulant sur votre écran défiler en fonction des mouvements de votre tête.

Le VFX-1 de Forte Technologies est probablement le plus connu des trois casques. Il possède un excellent champ de vision ; le tracker (système de suivi en fonction des mouvements de votre tête) est le plus performant des trois et une manette vous permettra de jouer debout comme avec les machines d'arcade virtuelle. Deux points noirs tout de même : son prix (aux alentours de 10 000 francs) et son poids puisqu'il est le plus lourd. Remarquez d'ailleurs que, s'il est le plus lourd (de très peu), il est aussi le plus beau et reste très confortable. Il devrait être disponible à la fin de l'année.

Le Cybermaxx de Victormaxx Technologies est pratiquement le premier casque à avoir été annoncé. Il devait même être vendu dans une première version il y a plus de six mois de cela, mais Cybermaxx a tout annulé au dernier moment (au grand désespoir de certains revendeurs) pour remanier les caractéristiques techniques de la machine. Il possède un champ de vision très honorable puisque vous ne voyez pratiquement pas les bords de l'écran et un système de tracking à peu de chose près équivalent à celui du Forte. Malheureusement la version présentée nécessitait pas mal de réglages pour être correctement ajustée à la vue (écartement des yeux, mise au point de chaque œil) et la qualité graphique était un peu moins bonne que celle du VFX-1. D'autre part, il ne possède pas de joystick et nécessite donc de rester près de sa machine. Il est un peu plus léger que le premier, mais est franchement laid. Il devrait arriver lui aussi vers la fin de l'année aux alentours de 8 000 francs.





Le i-glasses de Virtual I/O possède les caractéristiques techniques les plus faibles puisque son champ de vision et ses capacités de tracking sont les plus mauvaises des trois. En revanche, il possède à notre humble avis la meilleure qualité graphique, ne nécessite pas de mise au point et, avantage non négligeable pour certains, autorise le port de lunettes de vue. Annoncé dans un premier temps pour septembre, il semblerait plutôt être disponible vers les mois d'octobre/novembre pour un prix approchant les 8 000 francs.

À noter que de plus en plus, de grands développeurs comme Virgin, Bullfrog, Microprose, Origin et autres prévoient une compatibilité de nombre de leurs prochains produits avec ces casques.



HARD TIMES

Du côté des périphériques, ce n'était pas franchement l'avalanche, mais au hasard des couloirs nous avons tout de même découvert quelques petits trucs sympa. Tout d'abord des souris complètement folles proposées par Champ, en forme de ballon de foot américain, de basket, de foot ou de balle de tennis. L'intérêt est complètement nul si ce n'est qu'elles vous permettront de faire baver les potes qui vous prendront pour le mec branché de l'année.



Logitech qui n'est pas le dernier venu dans le monde du joystick présentait son joystick WingMan Extreme, une version améliorée de son Wingman avec plus de boutons mais qui n'ont pas l'air paramétrables (c'est moche).

C'EST ARRIVÉ DEMAIN

● IBM Multimédia Studio lancera prochainement « Jungle book », an Interactive « Talk To Me » Adventure, utilisant le système de reconnaissance vocale mis au point par IBM.

● Matra Hachette Multimédia a plusieurs jeux en développement pour 96.

● Wildspace est le nom d'un téléfilm qui sortira aux USA pour Noël, une aventure développée par TSR (éditeur du jeu de rôle Donjons & Dragons). Des guerriers, des dragons et un zeste de SF pour une production MCA/Universal et Ground Zero Productions.

● JVC, un des gros éditeurs de jeux cartouches a annoncé son entrée en force sur le marché du CD-Rom PC avec, dans un premier temps, quelques adaptations.

● Silent Steel : jeu d'aventure de Sigma Design avec 150 minutes de Full Motion Video.

● Outre Sega qui lance Sonic sur CD-Rom PC, c'est Rayman, le génial jeu sur Jaguar développé par Ludimedia qui est, lui aussi, prévu d'ici la fin de l'année !



Pour continuer, Gravis présentait son nouveau bébé dans l'univers du joystick avec le Firebird qui ressemble de plus en plus au tableau de bord de navette spatiale avec pas moins de 17 boutons programmables...

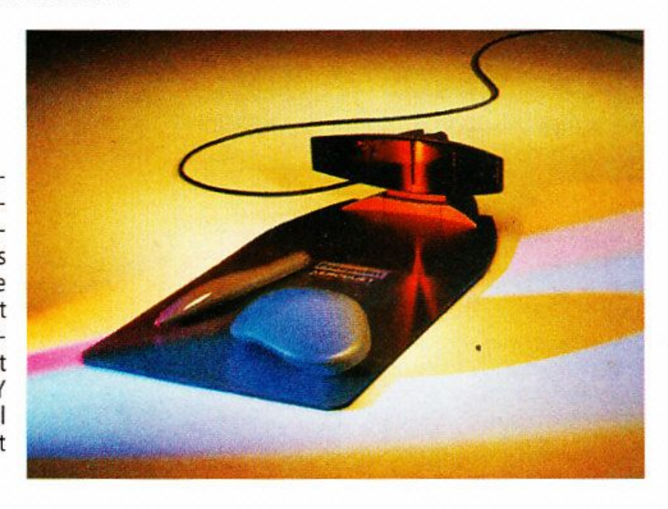


Platinium Sound proposait une idée toute simple mais géniale qui consistait à intégrer des enceintes à l'intérieur même du clavier. Ce n'est pas très joli, mais les enceintes étant de qualité correcte et relativement puissantes (16 Watts stéréo), cela donnait un assez bon résultat. Bien entendu vous avez droit au classique Enhanced Bass System et aux réglages de volumes, aigus, graves, balances. En plus, un micro est incorporé au clavier au cas où vous voudriez tenter la téléconférence.

VIVENT LES FEMMES

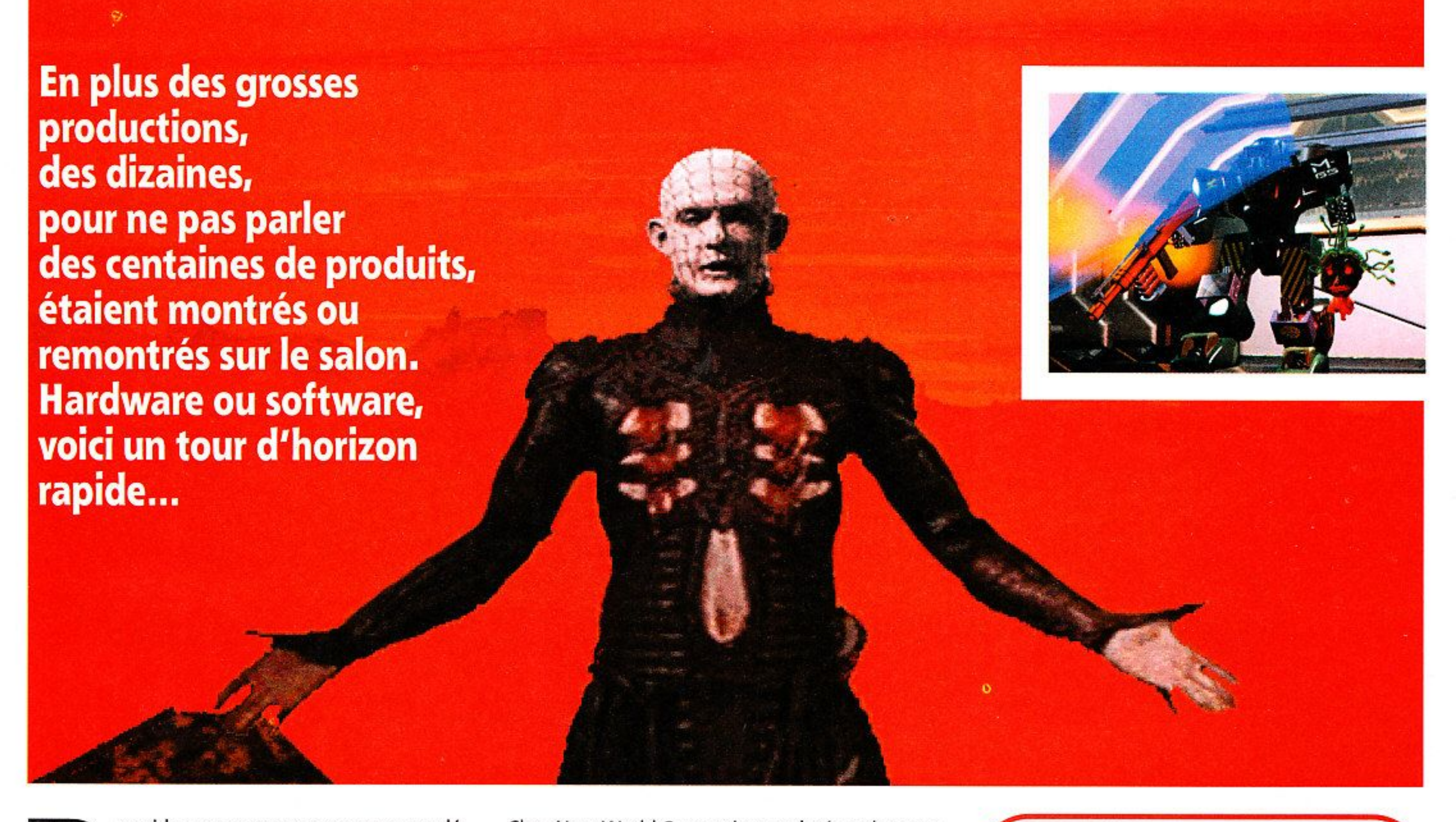
Savez-vous ce qu'est la WIEA ? Allez, on vous aide un peu, cela signifie Women's Interactive Entertainment Association. Vous n'êtes pas plus avancé ? Il s'agit d'une toute nouvelle association américaine destinée à défendre les droits et surtout l'image de marque de la femme dans le milieu des jeux vidéo. Il est vrai que jusqu'alors très macho, le respect de la gente féminine n'était pas vraiment une priorité.

Creative présentait son Aeroduet qui séduira les graphistes et les adeptes de l'infrarouge. C'est une sorte de tapis de souris au bout duquel se situe un récepteur infrarouge. Il est fourni avec un stylo et une souris (sans fil donc). Non seulement il calcule les coordonnées X et Y mais également l'élévation (Z). Il est compatible Windows 3.1 et souris Microsoft.





LE SALON EN RAFALE



En plus des grosses productions, des dizaines, pour ne pas parler des centaines de produits, étaient montrés ou remontrés sur le salon. Hardware ou software, voici un tour d'horizon rapide...

Parmi les nouveaux venus, on a pu découvrir le premier produit développé pour Haribo, par la société française Condor Software, avec un jeu d'aventure mettant en scène le petit Hariboy. Des graphismes en SVGA et un look très cartoon pour un jeu qui s'annonce cependant comme plus complexe qu'il n'y paraît.

Chronomaster est un des nombreux produits de chez Intracorp, avec une aventure futuriste aux graphismes superbes... comme environ mille autres produits vus durant le salon.

Un éditeur récemment repris en partenariat par la Fox Interactive : Magnet Interactive propose toute une série de produits dès cet été. Parmi les productions originales, Ice Breaker a suscité un certain émoi dans le salon, avec des individus déguisés en espèce de pyramide. Pris de curiosité, nous nous sommes donc attardés sur le stand pour découvrir un jeu de réflexion/arcade original, proposant 150 niveaux et une certaine originalité. Bluestar et Hellraiser sont deux grosses productions, utilisant au maximum l'image de synthèse pour plonger le joueur dans des mondes originaux et fascinants. Enfin, Monster Island est un produit pouvant se jouer jusqu'à huit en réseau, dans lequel chacun dirige un monstre à la conquête d'une ville défendue par de pitoyables humains.

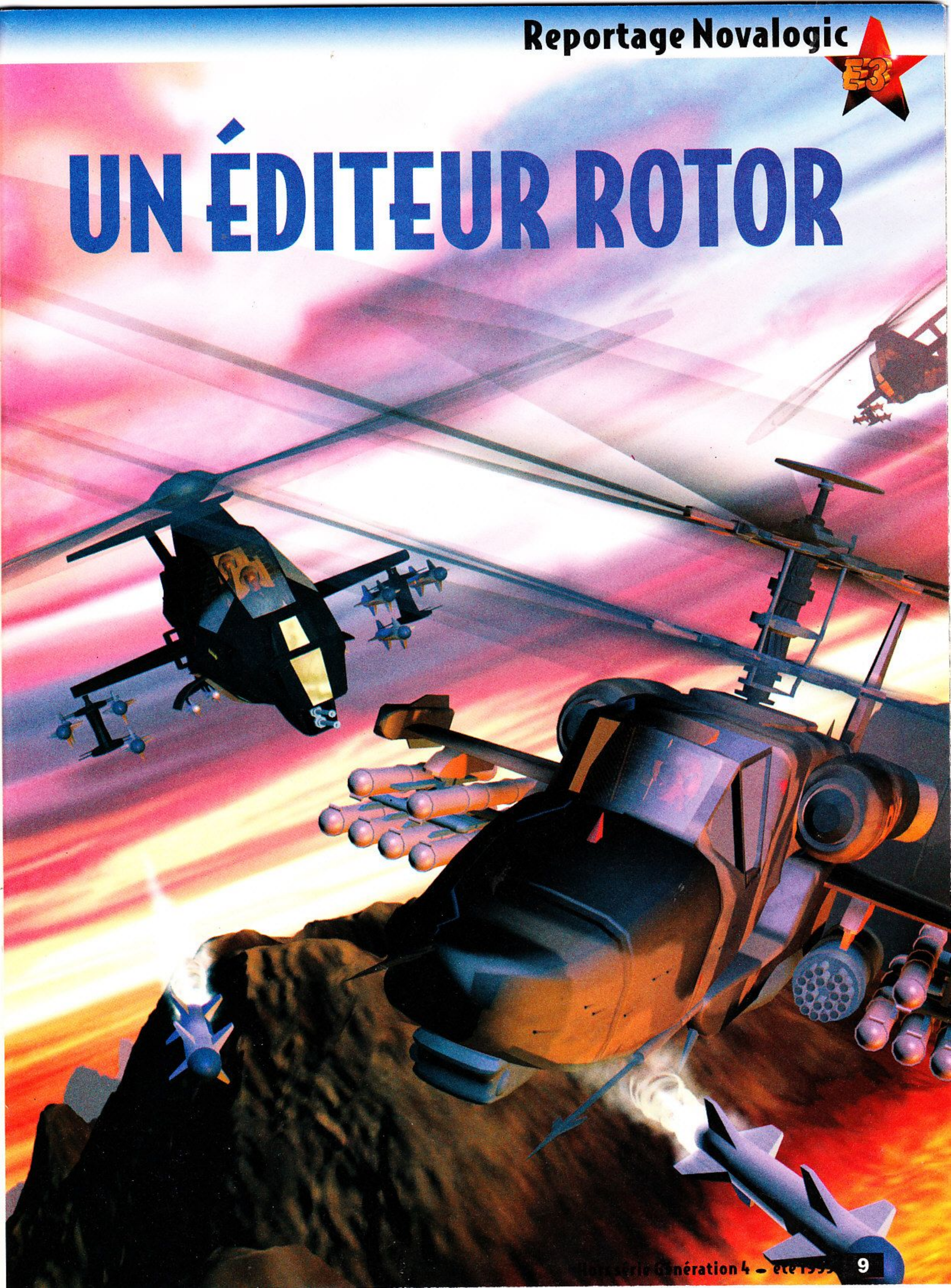
Chez New World Computing, malgré quelques retards dans les prochaines productions (Heroes Of Might & Magic, Celebrities Poker, Wetland), nous avons pu découvrir un nouveau jeu de rôle (la démo est sur le CD) New World Computing : Anvil At Dawn. Chez Philips aussi on est en pleine effervescence, avec des produits comme Heart Of Darkness, Thunder In Paradise (tiré de la série américaine avec Hulk Hogan)... sans parler de nombreux produits CD-Rom PC.

Chez Sales Curve Interactive également, nous avons pu voir les futurs jeux d'un peu plus près et il semble bien que le nouveau label de Sales Curve soit en passe d'offrir au public des produits magnifiques et surtout originaux ! TimeWarner présentait des produits quasiment aboutis, mais catastrophe, suite à un farouche duel avec Warner Interactive, on vient d'apprendre la fermeture pure et simple de Time Warner Interactive. Quant aux divers jeux (Primal Rage, Conquerror, Endorfun...), c'est pour l'instant le flou artistique.

Chez US Gold, la présence était surtout assurée par les labels affiliés. Que cela soit Sanctuary Woods, Velocity avec sa course de Jetski ou encore Apogee pour divers sharewares qui seront vendus en version commerciale (Terminal Velocity, Duke Nukem 3D...).

ÇA BOUGE DANS LE JEU

Spielberg, lors de son passage sur le salon, paraît avoir essayé un peu tout ce qui pouvait l'intéresser et il semble plus spécialement avoir craqué sur Heart Of Darkness, la superproduction d'Amazing Studio, le groupe de développement français constitué entre autre de Frédéric Savoir et d'Éric Chahi. Puisqu'on en est à parler de Spielberg, continuons sur GSK, c'est-à-dire Dreamworks, la formidable boîte multi-millionnaires constituée par Bill Gates, Steven Spielberg et Katzenberg, qui se veut le fer de lance dans toute l'industrie du loisir (cinéma, jeu vidéo...). Un accord d'exclusivité avec la Paramount. Viacom a en effet été annoncé pour la distribution des films et plus tard des productions multimédia *via* CIC Video. De son côté, Virgin a repris pas mal de monde pour la distribution en Europe et donc en France (Legend Entertainment, GT Interactive...), tout comme les autres gros éditeurs, parmi lesquels Warner Active se montre particulièrement dynamique.



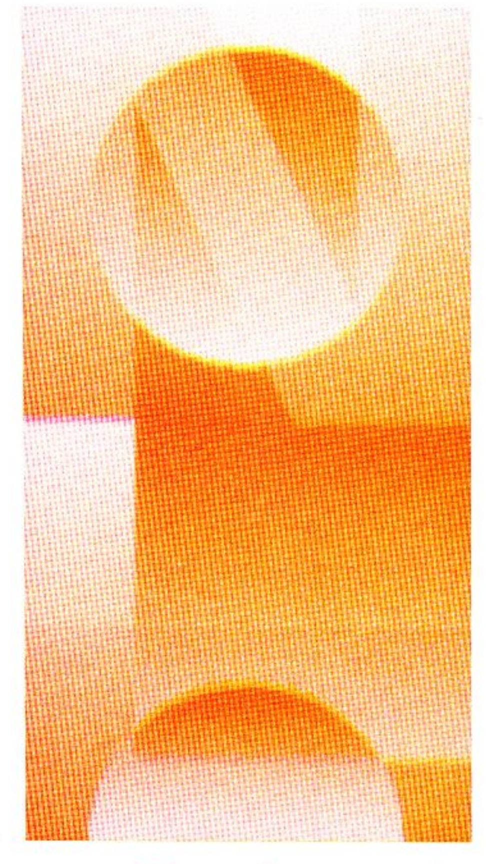
UN ÉDITEUR ROTOR

Les maîtres du Voxel



Dix ans déjà ! Créé en 1985, Novalogic a dû attendre le double impact Voxel-Comanche pour enfin faire son trou et graver son nom dans l'esprit de tous les possesseurs de PC. Une petite visite dans ses bureaux, un peu à l'écart de l'agitation de Los Angeles, s'imposait pour lever le voile sur ses prochaines (super ?) productions.

NOVA



LOGIC

Si vous aimez les associations libres, en voici une très facile : je vous dis Novalogic et vous me répondez dans la seconde qui suit... Comanche bien sûr. Mais une nouvelle fois, les apparences se révèlent trompeuses, puisqu'il ne s'agit pas du premier jeu de l'éditeur. Avant Comanche, il y a eu Wolfpack, une simulation sous-marine durant la Seconde Guerre Mondiale ainsi que Rocketeer, un jeu d'action commandé par Disney et inspiré du film. Derrière le succès de Novalogic se cache John A. Garcia, qui après avoir tenté une incursion dans le monde du cinéma, a finalement basculé dans celui encore embryonnaire du jeu vidéo, au début des années 80. Programmeur de Zaxxon (le célèbre shoot'em up en 3D isométrique) sur Apple II pour le compte de DataSoft, il grimpera très vite les échelons hiérarchiques pour diriger une équipe de 22 programmeurs et sera responsable du développement de plus de quarante produits. Logiquement, il décide de s'émanciper et de faire fructifier son expérience en fondant sa propre société en 1985 (Novalogic a fêté ses dix ans en mai). Elle commencera par produire des adaptations de jeux d'arcade avant de lancer son premier jeu original : Wolfpack, qui tentera de concurrencer Silent Service de Microprose. Aujourd'hui, Novalogic comprend une trentaine d'employés aux États-Unis et un peu moins d'une dizaine en Angleterre. La répartition se fait comme suit : huit artistes à plein temps aux US, deux en GB et trois en Free Lance ; dix programmeurs aux US, trois en GB ; dix pour l'administration aux US... L'aspect sonore de chaque produit est pris en charge par une nouvelle équipe externe.

Patience est mère de prospérité

Comme beaucoup d'autres éditeurs américains, Novalogic fut propulsé dans la cour des grands par un titre, ou plutôt LE titre commun à plus d'un éditeur américain. Ce fut Prince Of Persia pour Broderbund (avant le renouveau Myst), Wing Commander pour Origin (qui fit presque oublier les premiers Ultima), Doom pour ID Software, Kyrandia pour Westwood Studios (Eye Of The Beholder 1 & 2 étant sous l'égide SSI), Warcraft pour Blizzard et bien entendu Comanche pour Novalogic. Premier jeu à étrenner le Voxel Space (cf. plus loin pour les joueurs non avertis), il fut suivi d'UltraBots, Comanche Mission Disk#1, Comanche Over The Edge, Comanche CD et Wolfpack CD, le tout en 1993. Tandis que 1994 nous réservait la très (trop ?) attendue simulation de tank, Armored Fist, ainsi que le premier jeu Macintosh de l'éditeur : Wolfpack. Aujourd'hui, Novalogic s'ouvre en effet à d'autres horizons : le Mac et les nouvelles consoles. La version Mac de Comanche ainsi qu'une transposition futuriste du même jeu sur Saturn étant prévues pour incessamment sous peu. Mais la surprise reste l'adaptation improbable de Comanche sur Super Nintendo ! Nommé Blackfire, le jeu Saturn a été commandé par Sega. En cours de développement depuis maintenant un an, le produit fini sera livré dans quelques semaines au géant japonais, qui décidera du moment propice à sa commercialisation. Tout le design du jeu a été conçu sur PC et la maîtrise de 3D Studio des graphistes Novalogic a été mise à profit pour la séquence d'introduction et les scènes intermédiaires, toutes spectaculaires. Pour eux, les nouvelles consoles constitueront 15 % du marché US en 1996, et le marché du CD-Rom PC ne sera en rien ébranlé par l'intrusion des 32 bits dans le monde du jeu vidéo. Les deux marchés restent foncièrement différents et il ne devrait pas y avoir de choc PC/Consoles, les vé-











ritables belligérants étant Sony, Sega, 3DO et peut-être Nintendo (qui s'est enfin décidé à nous montrer une photo noir & blanc de l'Ultra 64 dans le dossier de presse conçu à l'occasion de l'E3).

La mécanique 3D

Outre les consoles, Novalogic s'est également consacré à la mise à jour de son moteur 3D ultra top secret : le Voxel Space (les journalistes en visite chez l'éditeur sont obligés de signer un papier comme quoi ils s'engagent à ne rien voler…). Cette technologie permet de manipuler des volumes de pixels ou « voxels » à une vitesse 500 fois supérieure aux plus rapides des programmes de rendering existants. Elle gère aussi un million de calculs 3D par seconde et s'avère particulièrement réceptive aux cartes satellites et topographiques généralement utilisées pour les simulateurs de vol. Le Voxel Space « Next Generation » gomme les deux défauts de l'original que les aficionados de Comanche n'avaient pas manqué de noter. Ce nouveau moteur, auquel les programmeurs travaillent depuis maintenant deux ans, pixellise nettement moins, la taille des blocs ayant été divisée par deux et l'horizon ayant été éloigné (on ne pouvait pas s'élever très haut dans Comanche). Le réalisme des prochaines simulations Novalogic promet d'atteindre des sommets inespérés ! Depuis février/mars, l'éditeur s'est aussi attelé à une nouvelle technologie 3D polygonale destinée à être combinée au Voxel Space, et ce, afin d'obtenir des vaisseaux plus réalistes et plus nombreux à l'écran.

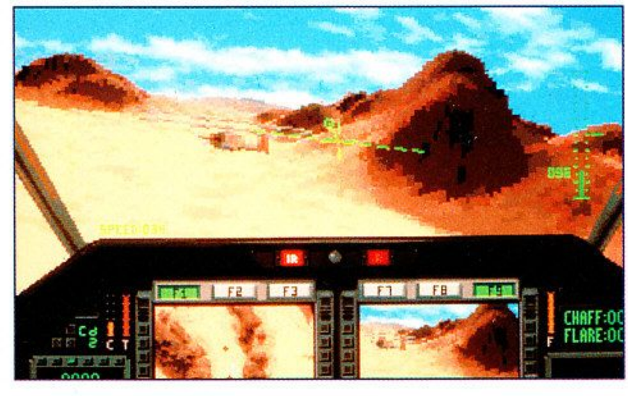
Pour 96, Novalogic possède cinq-six projets sur PC/Mac, mais en raison des commandes de Nintendo et Sega, ces projets n'ont pas dépassé le stade du papier. Parmi eux, Hardwired, une course automobile avec une option multiplayer fortement envisagée et Armored Fist Multiplayer. Ces deux desseins devraient peut-être mettre à profit le nouveau moteur Voxel Space. Les réponses lors de leur présentation annoncée pour le prochain ECTS de Londres…





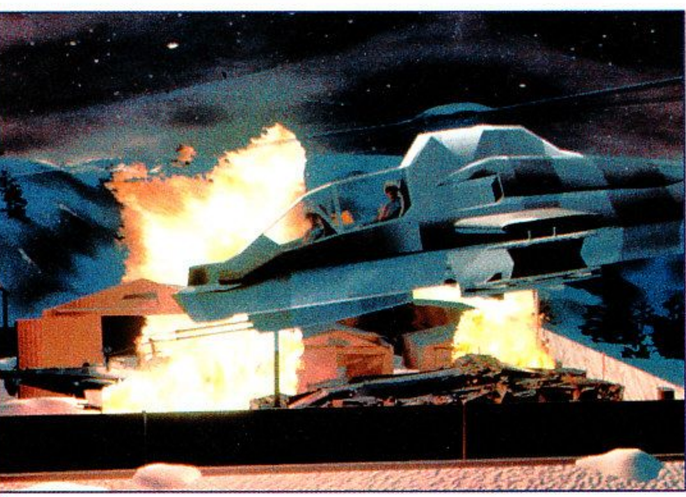
WEREWOLF VS COMANCHE







▲ Comme dans le Comanche original, il est toujours possible d'utiliser un Wingman pour faire place nette .



▲ Les artistes 3D de Novalogic confirment tout le bien que l'on pense d'eux. Vive 3D Studio !

Au premier coup d'œil, on est un peu déçu, le jeu ayant très peu changé graphiquement, avec des pixels toujours aussi présents à l'écran. L'ancien moteur Voxel Space est encore utilisé, mais puisqu'aucun jeu n'est parvenu à nous le faire oublier, on n'insistera pas trop sur ce point... Dommage tout de même qu'ils n'aient pas utilisé leur nouvelle routine, ou une version ne serait-ce que légèrement upgradée de Voxel Space. Je vais maintenant vous surprendre, Werewolf Vs Comanche n'est pas un jeu... Non, ce sont DEUX jeux, alors ? Surpris ? Deux CD seront en effet disponibles dans le packaging (pour le prix d'un SVP), tous deux jouables indépendamment. L'un vous permettra de retrouver les exquises sensations du pilotage d'un RAH-66 et l'autre de découvrir le dernier joujou des usines soviétiques, le KA-50. Mais le plus incontestable dans ce produit est la possibilité de linker deux PC, un joueur aux commandes du Comanche et l'autre à celles du Werewolf, en mode Deathmatch... hem, ou pour être plus exact : en mode Head To Head (excusez la déformation Doomienne, mais je suis un de ces individus sanguinaires qui ne survit que grâce à une perfusion régulière du sang de ses adversaires virtuels !) ou en mode Coopératif. Il est aussi possible de jouer à huit (grand maximum) en réseau et à deux en modem. Pour jouer à plus de deux, vous devrez posséder deux versions de Werewolf Vs Comanche, ce que l'on comprend aisément. Autant que possible, il vaut mieux que les petits gars de Novalogic parviennent à gagner leur vie pour que la famille Comanche soit prospère.

La renaissance multijoueurs

Peu de différences donc entre le jeu sorti il y a trois ans et celui à venir pour septembre, à part un nouveau cockpit et un hélicoptère aux caractéristiques différentes : le Werewolf, et de nouvelles options indispensables au mode multijoueurs. Ainsi, il est possible de recharger en cours de mission en atterrissant sur une plate-forme spéciale... évidemment



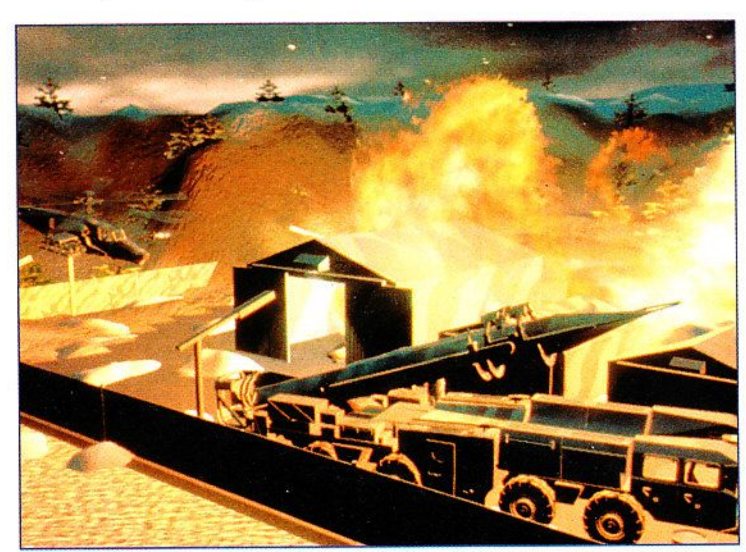
▲ *Le cockpit propose toujours de nombreux écrans de contrôles.*



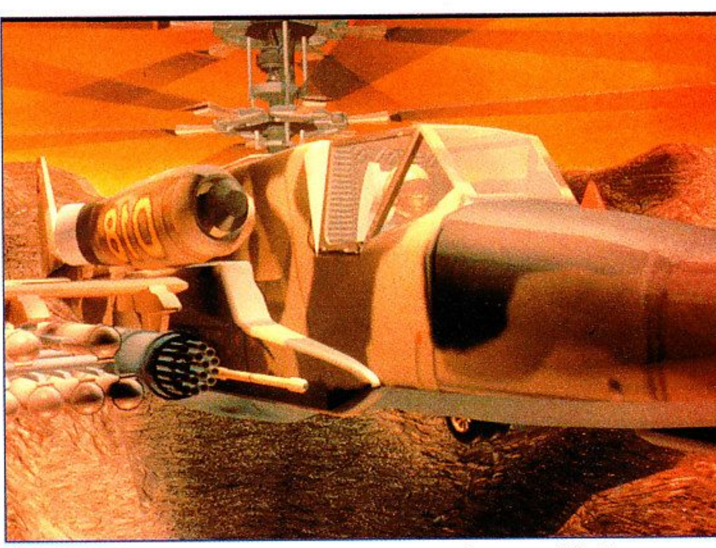
▲ *Et ces écrans sont d'une fragilité... intolérable. Ils ne supportent pas le moindre choc, un peu comme certains membres de la rédac.*

durant cette opération vous êtes particulièrement vulnérable... À deux joueurs ou plus, Werewolf Vs Comanche se permet de concurrencer les Doom dans l'intensité de jeu. Grâce en partie à la possibilité de jouer avec le décor pour s'embusquer et surprendre son adversaire au détour d'un canyon ! L'utilisation du radar rend le jeu particulièrement stressant, puisque le point rouge en mouvement n'est plus un pilote anonyme mais le personnage ricanant qui joue à quelques mètres de vous ou dans le quartier voisin (selon si vous jouez avec un câble serial link en réseau, ou à l'aide d'un modem). Vous imaginez l'état d'esprit du joueur dont les cadrans du cockpit sont détruits après avoir été touché, l'absence de radar le rendant complètement aveugle et aussi vulnérable qu'un agneau à hélice. L'action est aussi beaucoup plus concentrée avec de véritables hordes d'hélicoptères à détruire, sans que ces mouvements de masse n'affectent la fluidité du jeu. Le dernier Novalogic nécessitera comme d'habitude un 486 ou mieux un Pentium avec 8 Mo de Ram, même si sur le papier il fonctionne sur 386. Une version CD et une autre floppy sont prévues (pas de jaloux). Le jeu sera également compatible avec le Flight Control System de Thrustmaster (la crème des joysticks) ainsi que le Weapons Control System que les bêta testeurs de Novalogic utilisent. Ce périphérique permet en effet de changer d'armes grâce à ses nombreux boutons mais aussi de gérer son altitude, ce qui s'avère bien plus pratique et intuitif que les touches clavier (bien plus cher aussi, malheureusement). Soumis régulièrement à la question par trois testeurs avertis, la jouabilité finale du produit promet d'être au top niveau, du moins on est en droit de l'espérer vu les efforts fournis pour détecter le moindre bug. Mais une telle attention est indispensable pour tout produit axant sur le multijoueurs. À présent, nous n'avons plus qu'à prendre notre mal en patience avec Command & Conquer, ce qui ne devrait pas être trop difficile, et espérer qu'ils se décident à nous sortir un produit hybride entre Comanche et Armored Fist jouable en multijoueurs, l'un avec un tank (ou plutôt plusieurs tanks à fin d'équité), l'autre avec un hélicoptère.

▲ *Werewolf Vs Comanche ou comment mal débuter une rentrée scolaire...*



▲ *Barons de la drogue ou réfractaires à la Perestroïka, les ennemis ne manquent pas.*



▲ *Zoom... Vu de près ou de loin, les hélicoptères modélisés de Novalogic semblent toujours aussi redoutables.*

COMANCHE MAC



COMANCHE Macintosh



Un jeu qui se vend à plus de 600 000 unités à travers le monde ne peut PAS rester cantonné à une machine, ce serait... comment dire... immoral. Outre la courageuse adaptation Super Nintendo, Novalogic prouve qu'il n'a pas oublié le Macintosh (un peu délaissé depuis Wolfpack) et s'apprête à nous délivrer une double adaptation : floppy et CD. Le maître d'œuvre de Comanche Mac répond au nom de Todd Stewart. Programmeur de profession, il travaille sur ce jeu depuis janvier 95 avec l'aide de deux artistes pour les retouches graphiques. De l'aveu même de Mr Stewart, le passage du PC au Macintosh s'est opéré sans douleur. Les Comanche Mac seront en tout point identiques aux versions PC, si l'on excepte une résolution graphique supérieure : 640x480 (résolution classique du Mac) et de nouvelles animations. Ces dernières utiliseront un « animation player » créé par Novalogic, qu'ils prétendent plus performant encore que le Quicktime 2.0 ! Un PowerMac est vivement conseillé, même si un 68000 performant devrait s'avérer suffisant. Le jeu acceptera aussi la plupart des joystick Mac. Prévue pour septembre, sa sortie ne pourra que satisfaire les possesseurs de Mac, qui avouons-le, se contentaient jusque-là de piètres simulations au regard de la flopée de titres Origin et Microprose PC (je sais, Super Wing Commander est disponible depuis peu sur Mac).

Un classic sur Mac

Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu sur PC, un petit résumé s'impose. Contrairement à la plupart des simulateurs d'hélicoptère existants, Comanche prenait un parti Arcade/Action et misait sur la jouabilité, une prise en main aisée (pas de notice académique) et un réalisme visuel exceptionnel. Premier jeu à utiliser la technique du Voxel Space, les décors plats ornés de deux-trois pyramides auxquels les joueurs étaient jusque-là habitués, cédaient la place à des montagnes, des vallées, des canyons, bref de véritables décors. Forêt, désert, volcan, ces derniers étaient en plus très variés et les Add-on en apportèrent encore de nouveau : neige, vallée irriguée... Les missions, au résumé souvent amusant, vous confrontaient à des tanks, des hélicoptères ennemis ainsi que des camions de transport et des hydroglisseurs pour la version CD. Le Comanche ou RAH-66 était équipé de mitrailleuses, roquettes, missiles Stinger, missiles Tow, et pouvait être aidé de l'artillerie ou d'un ailier selon les missions. Avec l'adaptation de Comanche, le nombre de jeux PC que les possesseurs de Mac enviaient aux DOSaddicts se réduit encore, qui s'en plaindra ?





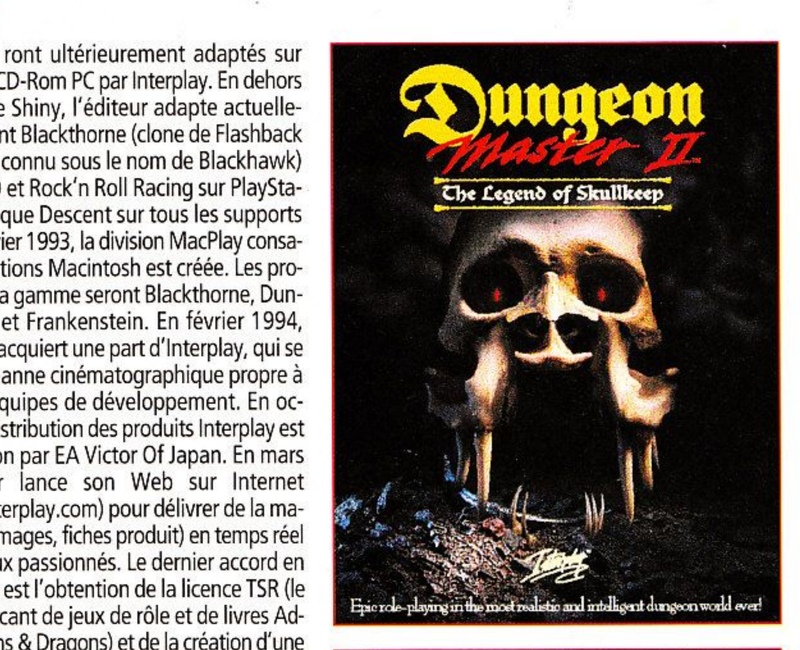
COMANCHE Macintosh

ÊTRE POLYVALENT OU NE PAS ÊTRE



LES HÉRITIERS DE BARD'S TALE

Fondé en 1983, Interplay a fait du chemin depuis la série de RPG (Role Playing Game ou JDR pour les anglophobes) Bard's Tale créée par Brian Fargo, aujourd'hui président d'Interplay. En 1987, la société devient un éditeur affilié et en 1991, un éditeur indépendant. La même année, elle signe l'adaptation de Battle Chess sur CD-Rom PC et baptise ainsi le support à l'eau ludique. Elle en vint tardivement aux consoles et ses premiers titres furent Clay Fighter et Rock'n Roll Racing sur SNIN, puis sur Megadrive. Aujourd'hui, l'éditeur ne se contente plus de la micro ludique et vient même d'acquérir un passeport en bonne et due forme pour le monde des nouvelles consoles : Shiny Entertainment. Cette talentueuse équipe de développement responsable d'un des plus gros succès SNIN de Noël 94, Earthworm Jim, prépare actuellement plusieurs titres sur PlayStation, Saturn et Ultra 64, jeux qui seront ultérieurement adaptés sur CD-Rom PC par Interplay. En dehors de Shiny, l'éditeur adapte actuellement Blackthorne (clone de Flashback aussi connu sous le nom de Blackhawk) sur 3DO et Rock'n Roll Racing sur PlayStation, ainsi que Descent sur tous les supports 32 bits. En janvier 1993, la division MacPlay consacrée aux adaptations Macintosh est créée. Les prochains titres de la gamme seront Blackthorne, Dungeon Master 2 et Frankenstein. En février 1994, MCA/Universal acquiert une part d'Interplay, qui se voit offrir une manne cinématographique propre à alimenter ses équipes de développement. En octobre 1994, la distribution des produits Interplay est assurée au Japon par EA Victor Of Japan. En mars 1995, l'éditeur lance son Web sur Internet (http ://www.interplay.com) pour délivrer de la matière première (images, fiches produit) en temps réel à la presse et aux passionnés. Le dernier accord en date d'Interplay est l'obtention de la licence TSR (le plus grand fabricant de jeux de rôle et de livres Advanced Dungeons & Dragons) et de la création d'une division interne de cinquante artistes, designers et programmeurs consacrée à l'élaboration d'une gamme complète de jeux de rôle. Les licences exclusives de Forgotten Realms et Planescape appartiennent ainsi à l'éditeur et les premiers produits de cette branche devraient nous parvenir cet été.

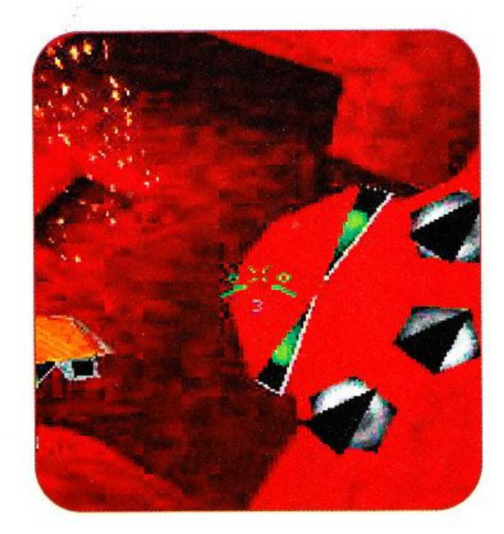








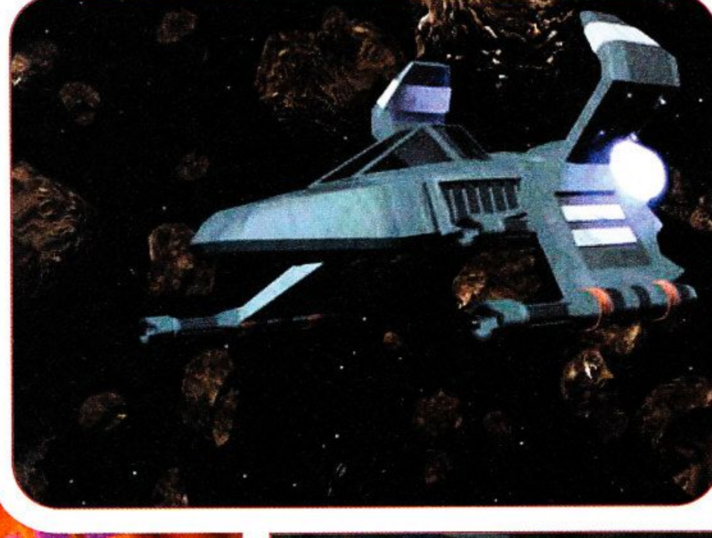




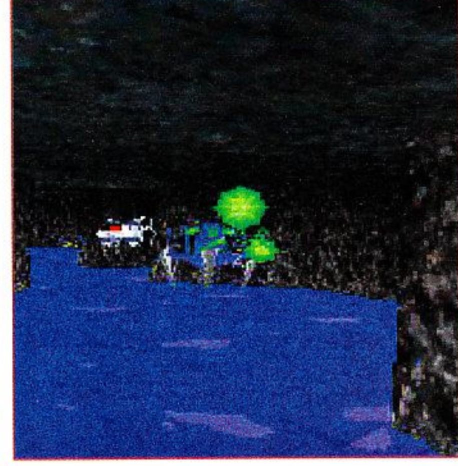
DESCENT 2.0 COUNTERSTRIKE

Tout le monde le dit, la frontière entre le jeu vidéo et le cinéma tend à disparaître. Ainsi, dans les deux milieux, un titre à succès en amène un autre. Interplay, avec Descent, s'était permis de surfer sur le tsunami shareware créé par le séisme de la Doomania pour remporter la mise avec un jeu techniquement novateur. Sa suite ne semble malheureusement pas apporter d'innovations majeures, ce qui depuis Doom 2 semble être l'apanage des « sharewares commerciaux ». En effet, Interplay ne pense pas réitérer son expérience shareware et lancera sans aucun doute Descent 2 par l'intermédiaire des réseaux de distribution habituels. Passons maintenant à l'inventaire des nouveautés. Le nombre d'armes a été sensiblement augmenté pour atteindre un total de trente. Si le moteur 3D n'a pas changé d'une ligne de programmation, le chef de projet Rusty Buchert avouant le réserver pour Descent 3 (dont la sortie est planifiée pour 1996 !), les effets lumineux ont été en revanche grandement améliorés. Certains niveaux sont ainsi plongés dans l'obscurité, ce qui vous oblige à utiliser une nouvelle fonction permettant d'illuminer votre vaisseau, contre une importante dépense d'énergie. Vous aurez aussi la possibilité de prendre le contrôle d'un robot guide pour déjouer les embuscades, en prenant garde de ne pas le détruire dans un moment de panique. En cas de dégâts importants, vous pouvez toujours lui transférer une certaine quantité de votre propre énergie. Les trente nouveaux niveaux de Descent 2.0 vous permettront aussi d'admirer des effets de transparence inédits, à travers des cascades par exemple. De nouvelles armes aussi, dont les tirs d'une d'entre elles possèdent la caractéristique de rebondir sur les parois. Beaucoup plus d'objets seront à présent destructibles, en dehors des vitres et des écrans de contrôle.

Cinq boss et 18 vaisseaux ennemis supplémentaires peupleront ces niveaux, tous prodigieusement intelligents (plus que dans le premier paraît-il). Ils n'hésiteront pas à se planquer après avoir tiré et même à emprunter des passages détournés pour vous prendre à revers. L'un de ces nouveaux ennemis, nommé Hunter (le chasseur), sera même capable d'ouvrir les portes et vous traquera sans relâche à partir du moment où vous entrez à l'intérieur du complexe souterrain ! Pour ce qui est des améliorations apportées à votre vaisseau, elles sont pour l'instant peu nombreuses en dehors de l'adjonction d'un turbo. Le jeu supportera toujours les casques virtuels et proposera une bande sonore de Skinny Puppy et d'autres groupes sévissant à Los Angeles. Descent 2.0 est prévu pour fin 95 et les futurs acquéreurs de nouvelles consoles seront sans doute intéressés d'apprendre que Descent sort sur Saturn, PlayStation et 3DO… sans oublier une version Mac qui ne saurait tarder.



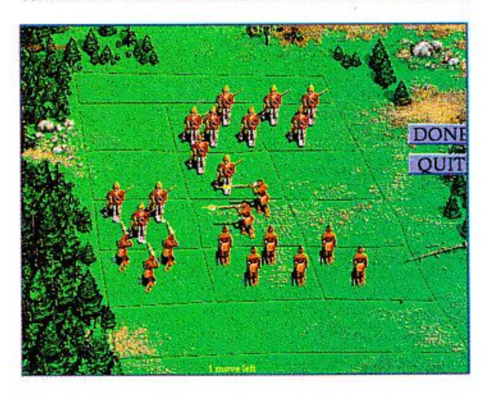




CONQUEST OF THE NEW WORLD



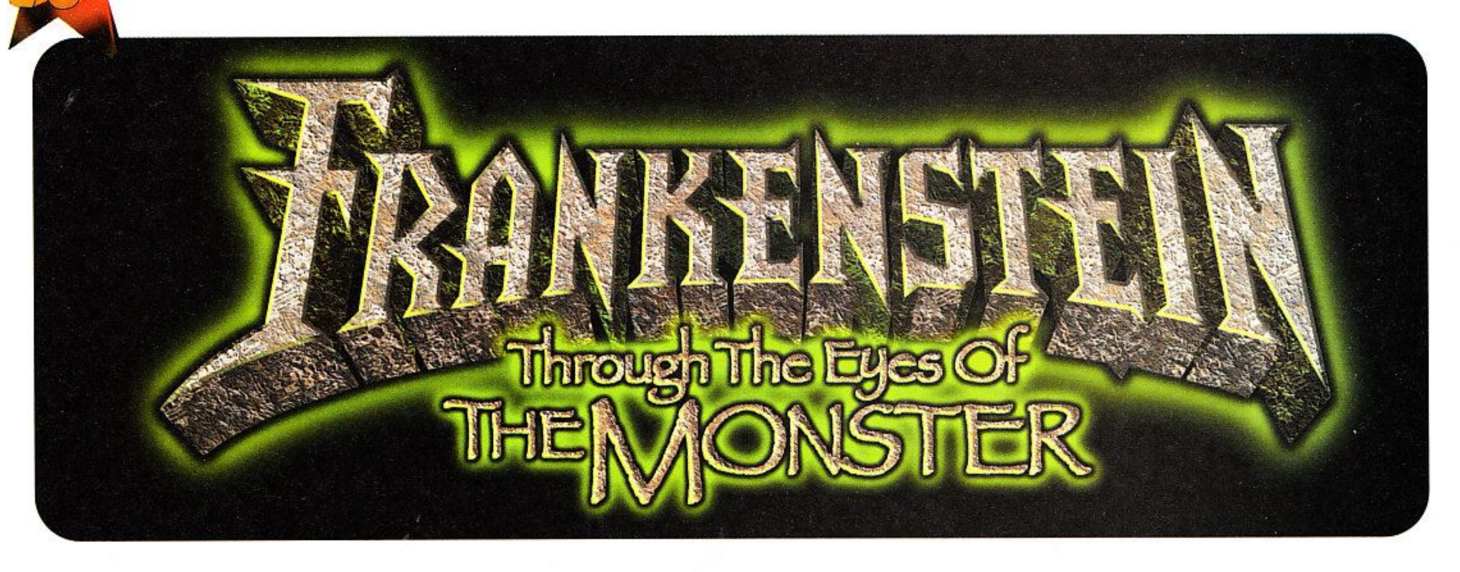
Conçu par Vince De Nardo, déjà auteur de Castles et de sa suite Castles II : Siege And Conquest, Conquest Of The New World est un jeu de stratégie/action se déroulant au XVème siècle, époque de la découverte du nouveau monde par les Espagnols, soit approximativement 5 000 ans après les extraterrestres (d'après mes calculs). Passionné d'histoire et de jeux de stratégie, dont Civilization, Colonization et récemment la trilogie des stratèges ludiques : Panzer General, X-Com, Jagged Alliance, Vince De Nardo a puisé ses références dans ses livres de chevet dont The Settling Of The North American Continent de Ted Morgan par exemple. Ce jeu vous propose de diriger l'un des cinq pays suivants : France, Angleterre, Espagne, Belgique, Bidule (hem… impossible de remettre la main sur mes notes) ou l'un des peuples natifs d'Amérique, tous en compétition pour coloniser le nouveau continent. Chacun possède un éventail de quinze caractéristiques (pacifiste, marchand, etc.). Conquest étant jouable à six en réseau, une telle rigidité aurait pu aider les compétiteurs dans l'élaboration d'une stratégie, d'où une option Custom vous permettant de définir par vous-même les caractéristique de votre pays et pourquoi pas, l'appeler Angleterre pour induire en erreur vos adversaires ! En fait, le jeu est conçu de telle façon « qu'on ne sait jamais si l'on joue contre l'ordinateur ou un joueur » pour reprendre les mots de son concepteur. Les deux ans de développement nécessaires à l'élaboration de Conquest ont été en partie consacrés à rendre le jeu flexible (il est possible de ne pas jouer les combats, de faire gérer les affaires diplomatiques par l'ordinateur…) et accessible à tous. Le désir de Vince était de créer un « jeu appel », capable d'amener de nouveaux joueurs au genre. L'interface est ainsi d'une grande simplicité, mais le soft ne se départit de la richesse indissociable à tout bon jeu de stratégie qui se respecte et tient à pouvoir tenir compagnie à Civilization dans votre logithèque sans se consumer de honte ! Le joueur aura donc à gérer les aspects politico-diplomatiques (espionnage, sabotage, etc.), commerciaux et guerriers de sa conquête. Les combats se déroulent comme d'hab sur un échiquier en 3D de trois cases sur quatre, avec trois types d'unités modélisées : infanterie, cavalerie, artillerie. Le seul défaut potentiel de Conquest (le fait qu'il ne se déroule pas en temps réel mais par un système de tours de jeu) a été minimisé grâce à une « chat line » permettant au joueur obligé d'attendre de vanner ses adversaires. Sortie prévue pour septembre sur 486DX33 avec 4 Mo de Ram minimum.



NETRUNNER

NetRunner, aussi connu sous le nom de Cyberhood, est un produit hybride en cours de développement depuis maintenant deux ans dont un actif (ce qui ne signifie aucunement que la phase de réflexion précédant l'élaboration d'un jeu est passive). L'innovation majeure de ce jeu d'aventure/action est de proposer deux parties distinctes, l'une en vidéo et l'autre en 3D. L'objectif de ce curieux mariage est d'opposer deux univers distincts, l'un réel, l'autre virtuel. En 2525, période à laquelle se déroule l'intrigue de NetRunner, le monde est déshumanisé. Les deux heures de séquences vidéos ont pour but de rendre palpable, réaliste, cet univers glauque pour dégoûter le joueur et lui faire redouter ces séquences. Les concepteurs se sont pour cela inspirés de films tels qu'Orange Mécanique de Stanley Kubrick ou Blade Runner de Ridley Scott. Cette partie vidéo a nécessité l'écriture d'un script original dont Martin Olson, un vieux de la vieille issu du show-biz télévisuel américain, s'est chargé. Quinze à vingt acteurs ont aussi été filmés devant un écran bleu puis incrustés dans des décors en 3D. Les concepteurs se défendent farouchement d'avoir voulu faire un Daedalus Encounter et ainsi cédé à la mode du film interactif. Ils préfèrent comparer la partie vidéo de leur jeu à celle de Wing Commander 3 et affirment qu'elle ne constitue pas le cœur du soft, bien au contraire. Avec des puzzles relativement simples, celle-ci fait plutôt office de bonus ou d'interlude, la partie en 3D se déroulant dans le Cyberspace constituant, elle, le cœur du jeu. Contrairement au monde réel, le Cyberspace, où le héros se rend pour retrouver son père, apparaît comme un véritable paradis virtuel, à l'intérieur duquel le joueur doit se sentir bien. Cette seconde partie du jeu, encore à l'état d'ébauche, proposera une vue à la Syndicate avec sans doute des décors de fond fixes (à la Bioforge) en SVGA. Un moteur 3D a été spécialement conçu pour rendre les animations des personnages aussi réalistes que possible et leur donner une vie propre. Kurt Dekker, Lars Brubaker et Tom Decker, quelques-uns des principaux membres de l'équipe ont promis de donner la priorité au gameplay… Ils ont maintenant jusqu'au premier quart 1996 pour tenir parole. Prévu sur CD-Rom PC, des versions Mac et nouvelles consoles sont envisagées.





Le titre complet du jeu, Frankenstein : Through The Eyes Of The Monster ne laisse planer aucun doute sur son contenu. Vous êtes la créature montée en kit à partir de cadavres par l'infâme docteur Frankenstein. Ne prenez pas cet air dégoûté, vous n'aurez à étrangler qui que ce soit, la créature cherchant simplement à comprendre la raison de son existence. Mais non ! Il ne s'agit pas non plus de la première quête existentielle multimédia ! Pendu après avoir été reconnu coupable du meurtre de votre jeune sœur, vous vous réveillez sous la forme de la créature inventée par Mary Shelley dont l'unique souvenir est d'avoir été injustement accusé d'un meurtre « de son vivant ». Vous tenterez par conséquent de profiter de cette seconde chance pour éclaircir ce mystère. Très proche de Myst dans son concept et sa réalisation, les atouts de ce produit sont la qualité de son scénario, original (il ne s'agit pas d'une adaptation du roman ou du dernier film de Kenneth Branagh) et motivant, ainsi que la relative facilité d'accès du produit. L'interface est aussi ergonomique qu'intuitive et les puzzles proposés sont simples et surtout d'une grande logique. Les développeurs du produit, Amazing Media, issus du monde de l'éducatif, ceci ne surprendra personne. Les graphismes proposent un patchwork d'acteurs digitalisés et de décors en images de synthèse. Parmi les acteurs au nombre de cinq, sans compter celui « interprétant » la voix off, nous retrouvons Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) dans le rôle titre, celui du Dr Frankenstein, la créature n'apparaissant que brièvement au détour d'un miroir. Les décors en 3D précalculée sont très variés avec plus de 250 écrans allant du château de Frankenstein, aux catacombes en passant par les jardins et les passages auparavant secrets. Les concepteurs se sont arrangés pour obtenir une qualité technique irréprochable que ce soit au niveau des voix digitalisées, des effets spéciaux ou des incrustations vidéos. Prévu pour la rentrée sur CD-Rom PC & Mac dans le cadre de la gamme MacPlay, Frankenstein nécessitera au minimum un 386 DX-33 Mhz, Windows 3.1 et un lecteur CD-Rom double vitesse.

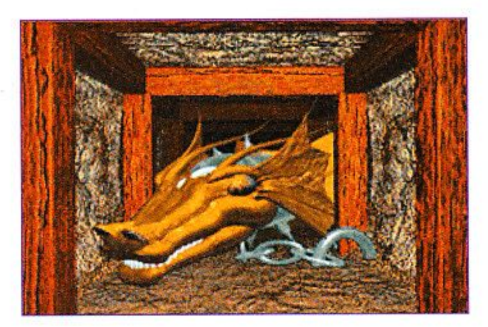


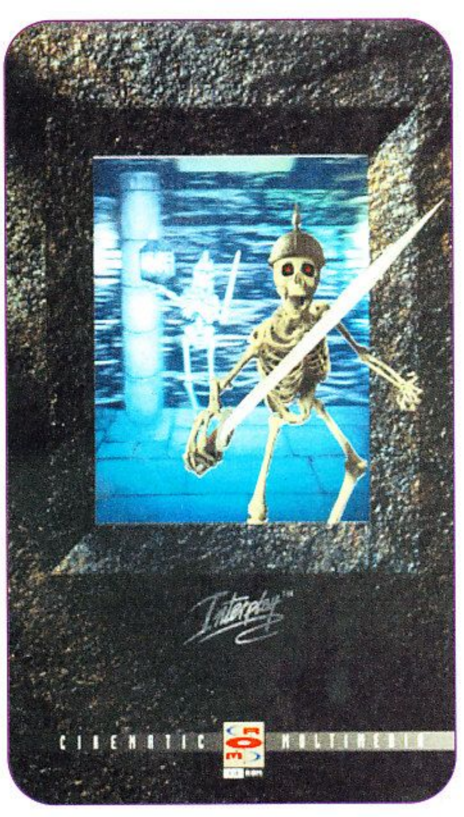






Je sais, on vous rabâche toujours la même chose à chaque compte-rendu de salon et la date de sortie du produit est sans cesse repoussée de deux mois, mais pas cette fois-ci. Stonekeep est toujours prévu pour octobre et un entretien avec Christopher R. Taylor, son chef de projet, nous a permis de collecter un certain nombre de données chiffrées et d'informations intéressantes. Ce jeu de rôle proposera ainsi dans son état de développement actuel : 21 cartes, 5 environnements différents (égouts, mines, catacombes et deux donjons), 25 types de monstres, 75 monstres de niveau différent, 35 voix d'acteurs, 28 sorts (dont certains très amusants comme celui permettant de rétrécir son adversaire) plus 5 autres modifiant la puissance des autres et enfin 7 personnages différents pourront partager votre aventure si vous le désirez. En dehors de Christopher R. Taylor, dont soi-dit en passant le jeu de rôle préféré est Lands Of Lore, une quarantaine de personnes ont participé à l'élaboration du jeu lui-même. Parmi elles une dizaine de programmeurs, une vingtaine de graphistes et une dizaine vouée à l'aspect sonore de Stonekeep, particulièrement important dans ce type de jeu. À noter enfin, qu'une version Mac est fortement envisagée, et qu'un CD audio, Stonekeep The Soundtrack, composé de trente titres (de Brian Luzietti) devrait être offert avec le jeu.



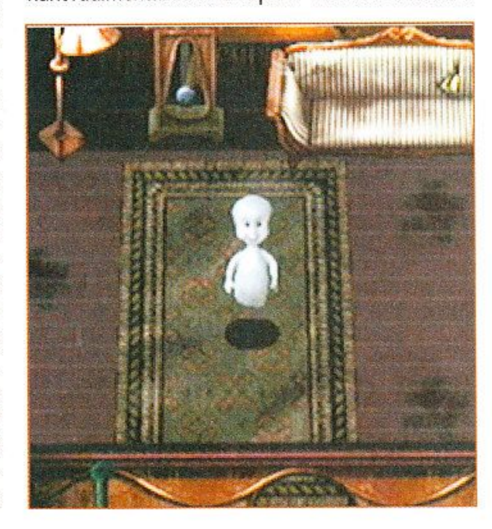




INTERPLAY
SUR GRAND ÉCRAN

Vous aviez peut-être noté l'impasse faite sur les prochaines adaptations CD-Rom PC et 3DO des films MCA/Universal : Waterworld et Casper ? Sachez que celle-ci était faite à dessin pour conclure en beauté ce reportage Interplay US. Waterworld, dont les déboires financiers ont fait l'objet de quelques news dans GEN4, sera adapté sur CD-Rom PC sous la forme d'un jeu d'action/aventure en 3D texturée reprenant onze séquences parmi les plus « péchues » du film ; et sur CD-Rom PC & Mac sous la forme d'un jeu de stratégie. On n'en sait pas plus, un secret absolu entourant le développement de ces deux jeux. Casper, dont nous avons très peu parlé, est pour l'instant un jeu d'exploration/action prévu uniquement sur 3DO et destiné semble-t-il à une audience relativement jeune, mais une possible adaptation CD-Rom PC n'a pas été écartée. Celle-ci dépendra peut-être du succès du film produit par Colin Wilson et réalisé par Brad Silberling. Wilson avait déjà une certaine expérience des films à effets spéciaux pour avoir travaillé sur Jurassic Park et Roger Rabbit. La technologie mise au point pour le film de Spielberg fut par conséquent réemployée pour Casper, dont l'élaboration des effets spéciaux par ILM nécessita deux ans de travail et, chiffre amusant, l'équivalent de 19 millions de disquettes. Dennis Muren d'ILM, détenteur de huit oscars, déclara même : « comparés aux fantômes de Casper, les dinosaures de Jurassic Park semblent maintenant rudimentaires ». Gloups... Vivement octobre !





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Remplaçant le traditionnel CES de Chicago, l'E3 était un salon exclusivement dédié aux loisirs des jeux vidéo, qui s'est déroulé du 10 au 13 mai 1995 à Los Angeles. Des centaines de produits nous furent dévoilés à cette occasion, avec une déferlante de nouveautés totalement inédites. Voici donc un résumé tout en images de vos loisirs de fin d'année !



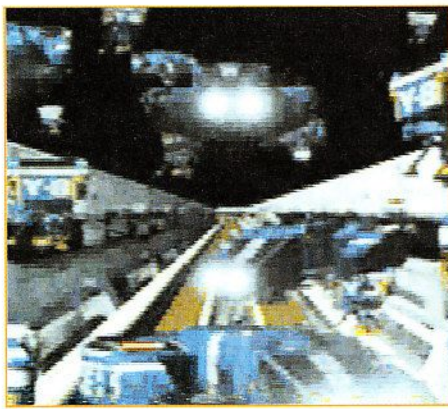
FADE TO BLACK

Présenté sur grand écran à l'E3, Fade To Black est la suite de Flashback et le prochain jeu des studios Delphine Software. Des personnalités telles que Mr Myamoto (concepteur de Mario) ou Steven Spielberg (humble responsable de la trilogie Indiana Jones) sont passées sur le stand Electronic Arts (distributeur du jeu) pour admirer de plus près le fruit de l'équipe dirigée par Paul Cuisset. Ce dernier est l'auteur du scénario de Fade To Black, qui prend effet un demi-siècle après la fin de Flashback, période durant laquelle Conrad, le héros, était en sommeil artificiel. Ce dernier sera réveillé par des Morphs, une race belliqueuse capable d'imiter l'apparence de n'importe quelle forme de vie, et emprisonné dans un pénitencier lunaire duquel il devra tenter de s'échapper. Une fois écrit dans ses grandes lignes, ce scénario fut exposé à l'équipe qui y apporta ses idées, avant d'être couché plan par plan sur le papier sous forme de bande dessinée. Cette dernière servit ensuite de base aux scènes cinématiques et aux rebondissements du jeu en général. Flashback, vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde, existe sur quantité de supports (au même titre qu'Another World du même éditeur… et non de la même équipe) dont l'Amiga, le PC, la Super Nintendo, la Megadrive, le Mac et depuis peu la 3DO. Comme son prédécesseur, Fade To Black se distingue avant tout par la qualité de son animation. Mais les techniques ont évolué depuis Flashback et le Rotoscoping a laissé place aux capteurs infrarouges de l'Acti-System. Ces capteurs ont l'aspect de boules réfléchissantes placées sur l'acteur en combinaison de surf (pas de vêtements amples pour ne pas tronquer la précision), de façon à ce que les caméras placées aux quatre coins de la pièce puissent capter et enregistrer le moindre de ses mouvements. Le résultat se présente sous forme de points dans l'espace que les graphistes n'ont plus qu'à relier pour former des polygones avant de les colorier et de procéder à un petit lissage de Gouraud. Techniquement, Fade To Black reprend le système de caméras multiples imposé par Alone In The Dark, dans un cadre 3D calculé en temps réel. Un peu troublant au départ, ce mariage est actuellement passé au crible des bêta testeurs au pays des hamburgers pour que le rendu soit le plus cinématographique possible (respect des règles du cadrage). Ces tests de jouabilité ne devraient pas retarder la sortie du produit, toujours prévue pour le 10 septembre 1995, mais au contraire le rendre accessible au grand public grâce à l'ajout d'un mode « super easy » avec un système de lock automatique. Onze personnes avaient travaillé sur Flashback, 29 ont participé à l'élaboration de sa suite… Espérons à présent que l'intérêt de jeu sera lui aussi triplé.

VIVE LA DIVERSIFICATION









Parmi les nombreux produits chez BMG, on a surtout pu découvrir, une nouvelle fois, les jeux Cyberflix (Skullcracker...) et surtout les derniers venus de Lobotomy Software avec, en premier lieu, Ruins, un jeu à la Heretic.

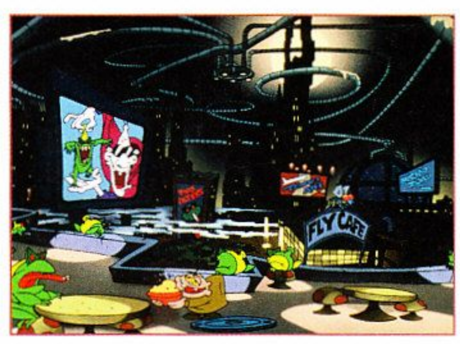
Les trois softs de Rocket Science à venir présentent tous la même conformation : un film entrecoupé de séquences « shoot'em up », elles-mêmes parsemées de scènes cinématiques. **Wing Nuts**, pour commencer, se déroule pendant la Première Guerre Mondiale, et affiche des prétentions comiques qui le rapprochent de Stalag17 ou de M. A. S. H. (en plus trivial), les « héros » étant des as de l'aviation. Deux types de missions : shooter des ennemis en plein vol ou larguer quelques bombes sur des endroits stratégiques. Dans les deux cas, l'interface joueur est plaquée sur un film vidéo (en surimpression). Il vous suffit de déplacer un curseur à l'aide d'un joystick et de tirer ou vous déplacer au bon moment ; et selon le résultat de vos actions, vous passez à telle ou telle séquence filmée (changement de vue, crash, atterrissage forcé, explosion d'un pont...). Autre soft, **Cadillac Dinosaur** vous propose de prendre en main la destinée d'un couple perdu en plein Jurassik Park : dinosaures aux mâchoires puissantes (tautologie) et mercenaires sans scrupule (pléonasme). Le jeu se divise en cinq chapitres, chacun d'eux comportant un prologue dans le style BD, puis une séquence shoot'em up en vue plongeante dans laquelle vous manœuvrez un véhicule (Cadillac, wagon) en évitant les pièges et obstacles qui se présentent à vous. Évidemment, à la moindre chute dans une fosse, heurt avec la faune locale ou avec un rocher, le soft vous gratifie d'une scène cinématique qui met un terme brutal à votre voyage de noce. Dernier jeu, mais non le moindre : **Loadstar**. Après l'intro, impeccablement réalisée, on pense alors à un film, avec un vrai scénario et des acteurs « déjà vus » (à défaut d'être célèbres). Puis on découvre qu'il contient aussi une partie « shoot » consistant à diriger le plus rapidement possible un énorme convoyeur futuriste tout en dézinguant des vaisseaux hostiles. Vous vous aiguillez à travers un réseau ferroviaire à l'aide du clavier et ciblez/tirez sur les ennemis à l'aide de la souris tandis que le décor (en 3D texturée) défile à grande vitesse, vos échecs s'accompagnant de scènes cinématiques très spectaculaires. Dotés d'une réalisation honorable, ces trois produits sont construits autour des deux mêmes piliers : un moteur avec interface « joueur » simplifiée (direction et tir, pas de vitesse à gérer) et un système de décompression d'images très performant (avec lecteur CD-Rom triple vitesse, les séquences cinématiques VGA étaient d'une fluidité remarquable). Quant à l'intérêt des jeux proposés... ben, heu... on verra.



HOLLYWARE

Alors que Return To Krondor, un jeu de rôle basé sur la célèbre œuvre littéraire « The Riftwar Saga » est en plein développement, nous avons pu découvrir les deux premiers jeux de 7Th Level, la compagnie à l'origine du génial Month Python A Complete Waste Of Time et de Tuneland. Encore une fois, les auteurs s'attachent à offrir à la fois une jouabilité et une réalisation dignes d'un jeu vidéo des années 90. Battle Beast est un jeu de combat plutôt original puisque les combattants semblent tout droit sortis des dessins animés de Tex Avery. Avec plus de 8 000 dessins utilisés pour les animations des personnages, ce seront des dizaines de mouvements et de coups spéciaux qui seront offerts aux joueurs, ces derniers changeant selon les armes que vous aurez ramassées. Jeu en solo, à deux ou en réseau ; possibilité d'insulter l'adversaire pour l'énerver et lui faire commettre des erreurs ; personnages se transformant et gigotant sans arrêt, le tout baigné par cet esprit cartoon si agréable… Le jeu augmentera de lui-même l'intelligence des ennemis dirigés par l'ordinateur selon vos performances. Bref, avec une animation et des personnages dignes du plus fou des dessins animés, Battle Beast fonctionnera aussi bien sous Windows 3.1 que sous Windows 95, sa sortie étant prévue en fin d'année. Arcade America est un autre projet, toujours destiné à un très large public, reprenant plusieurs types de jeux d'arcade qui sont devenus des légendes. On retrouve ainsi une sorte de course en 3D, un jeu à la Donkey Kong pour un produit au look cartonnesque et à la jouabilité soignée.



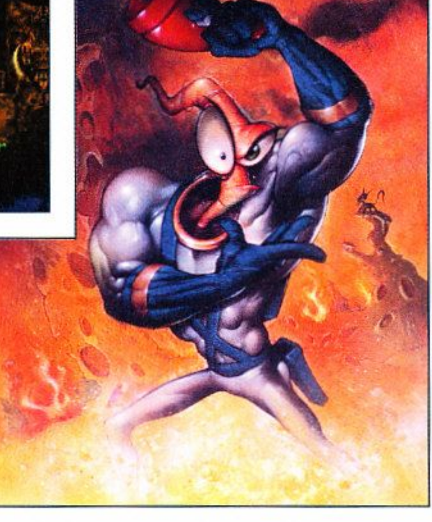


RETOUR AUX SOURCES

En attendant toujours Mechwarrior 2 (pour août), nous avons pu découvrir sur le stand de cet éditeur légendaire une version quasiment finie de Pitfall : The Mayan Adventure, une reprise d'un célèbre jeu de plate-forme datant du milieu des années 80 pour PC. Tournant sous Windows 95, nous avons retrouvé une qualité de jeu et de graphismes qui faisait jusqu'ici un peu défaut au PC. Encore plus impressionnant que sur la version Super Nintendo et considéré comme un des meilleurs softs de cette machine durant ces derniers mois, le jeu utilise tous les avantages de Windows 95, avec une fenêtre complètement dynamique, une animation excellente… Le jeu reste très classique avec un personnage à la Indiana Jones, utilisant son fouet pour se débarrasser de ses ennemis, escaladant, bondissant, s'accrochant à des lianes… Si le jeu nous a été présenté comme fini à plus de 95 %, il n'en est hélas pas de même pour Windows 95, qui semble jouer avec les nerfs de tout le monde en matière de dates de sortie annoncées.







E3

COMMUNIQUÉS

La star de l'E3

Into The Shadows est le jeu qui fut, selon nous, l'événement du salon. Présenté sur le stand Scavenger, une compagnie jusqu'alors complètement inconnue, il s'agit d'un jeu de combat et d'exploration d'un château fort. Utilisant la 3D texturée calculée en temps réel, technologie *a priori* relativement classique de nos jours, mais utilisée de telle façon que cela en devient impressionnant. Les jeux de lumière ont fait l'objet d'une attention minutieuse avec plus ou moins d'ombre selon le nombre de sources lumineuses, le tout appliqué sur des textures et des décors merveilleux : bibliothèque, autel... En 320x200, 640x480 ou dans des résolutions plus fines si votre carte vidéo le supporte, le jeu est d'une fluidité inégalée sur P60. En outre, en VGA, Into The Shadows fonctionnera sur un simple 486 ! Les combats sont eux aussi très travaillés, avec des animations pour le personnage dignes des jeux de combats actuels (Virtua Fighter, Tekken...).

Windows 95 : info ou intox

Windows 95, le nouveau système d'exploitation de Microsoft, continue à créer l'événement avec une apparition remarquée sur le salon. Malgré les 400 000 « bêtas versions » bourrées de bugs qui circulent chez tous les intervenants du marché, la majorité des éditeurs se montrait plutôt enthousiaste et supportait ouvertement ce standard. Sans entrer dans les détails techniques, sachez simplement que plus qu'une simple couche logicielle, Windows 95 « remplacera » le DOS. Doté de nombreux outils et facilités, Windows 95 signifiera surtout pour l'utilisateur, une gestion automatique de la mémoire et des périphériques, sans devoir se prendre le chou pour chaque jeu en refaisant ses Config.sys et Autoexec.bat... Microsoft développe en interne divers produits dont des jeux tels que Fury 3, premier jeu d'action en 3D de la société. Que cela soit Mindscape (Warhammer, Chessmaster 5000...), Trimark...

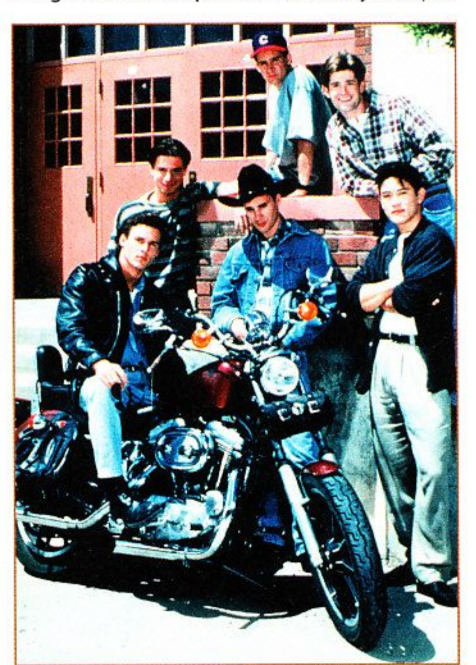
Les stars du salon

Profitant de la proximité d'Hollywood et du pôle d'intérêt californien, le salon a bénéficié de la présence d'un certain nombre de stars du cinéma, du sport, de la musique... George Lucas, Steven Spielberg, Quincy Jones, Michael Jackson, William Shatner, Jean-Michel Cousteau et Bo Jackson ne furent que quelques-unes de ces apparitions, mais ces noms suffisent à prouver que le jeu vidéo devient un commerce sérieux !

LES JEUX AU FÉMININ



Après le rachat par cette compagnie de QQP, nous allons donc pouvoir découvrir deux gammes de produits complètement différents chez cet éditeur. Parmi les jeux de stratégie résultant de cette union, The Lost Amiral 2 sera le prochain gros produit de cet automne, avec à la rentrée Battle In Time, annoncé comme le meilleur produit QQP jamais réalisé ! Fort de leur succès dans le domaine, QQP prépare en outre un produit se prenant beaucoup moins au sérieux : Awful Green Things From Outer Space, un nouveau jeu de plateau de stratégie, jouable à plusieurs en réseau. En tout, ce sont treize jeux de stratégie qui sont ou vont être distribués par QQP cette année !



De son côté, la compagnie à l'origine de produits tels que MadDog MacCree, Who Shots Johnny Rock et Crime Patrol continue sur sa lancée avec de nouveaux jeux du même genre (Drug Wars, The Last Bounty Hunter...) prévus aussi sur Macintosh. Pour les aficionados, notez la sortie du Gamegun pour PC (486 minimum). Il s'agit d'un pistolet qui, une fois connecté sur votre machine, permet de tirer à l'écran sur les ennemis qui apparaissent. La grosse nouveauté venait de l'annonce d'une gamme destinée aux joueuses ! Devant l'esprit macho du milieu des jeux vidéo, « Games For Her » est une nouvelle gamme qui sera inaugurée avec McKenzie & Co. Utilisant toujours le principe de scènes filmées, s'imbriquant les unes dans les autres suivant certains choix de l'utilisateur, il s'agira cette fois pour une jeune fille de vivre pleinement sa vie d'adolescente dans une université américaine typique. Rendez-vous galants, mensonges, ou encore sécher des cours et piquer le p'tit copain de sa meilleure amie seront quelques-unes des possibilités offertes par ce produit tenant sur quatre CD !

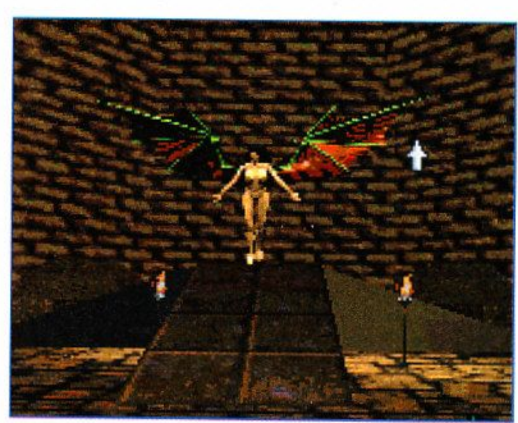




COMBAT DANS L'ARÈNE

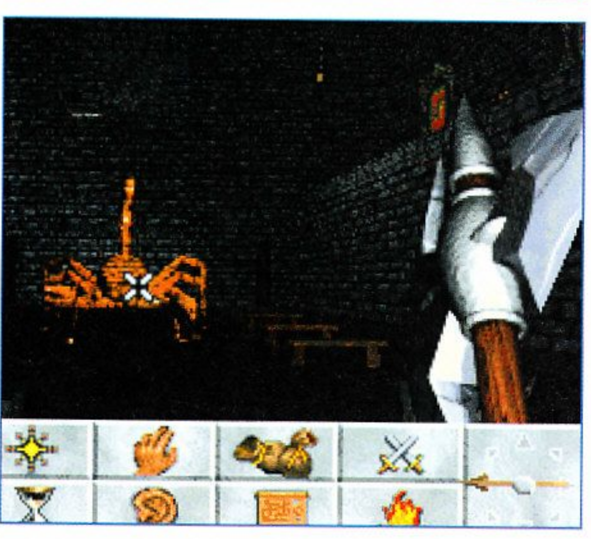
Les auteurs de Delta V, de Terminator Rampage et d'Arena continuent sur leur lancée avec trois nouveaux produits. The 10Th Planet est un projet tout récent, basé sur une idée de Centropolis Entertainment (les auteurs d'Universal Soldier Moon 44, Stargate…). Il s'agit d'une simulation de combats spatiaux architecturée autour d'une histoire de science-fiction dans laquelle les humains découvrent une dixième planète à système solaire, cette dernière étant bien sûr habitée par une race belliqueuse. Utilisant la technologie de Delta V, nous n'avons pu voir pour l'instant que quelques combats, mais la vitesse d'animation est surprenante et la taille des vaisseaux que vous pouvez attaquer sort tout simplement du domaine du jamais vu !

The Terminator : Future Shock est, quant à lui, un jeu d'action à la Doom bénéficiant de la licence Terminator. Non seulement le joueur peut se déplacer dans un environnement en 3D de façon complètement libre, pouvant à l'occasion regarder dans toutes les directions, mais en plus les auteurs ont apporté un très grand soin aux effets de lumière qui accompagnent tirs et explosions. À travers quarante missions se succédant selon un système d'arborescence, le joueur sera aussi amené à conduire des véhicules : voitures et engins volants au menu !



Enfin, Daggerfall est le deuxième épisode très attendu de The Elder Scroll. Là encore, la technologie du premier volet a subi un sérieux ravalement, et les heureux joueurs de l'aventure initiale pourront reprendre leur personnage avec délice. Une nouvelle fois, les auteurs ont tout fait pour offrir un maximum d'interactivité avec l'environnement en 3D. Les textures sont vraiment superbes, avec du vrai relief et des passages en pentes, des donjons sur plusieurs niveaux, etc. Si un scénario solide prendra les joueurs à la gorge dès le début du jeu, rien ne les empêche de ne pas en tenir compte et de vadrouiller dans le monde, juste pour le plaisir de découvrir un véritable univers interactif. Avec des guildes, des classes de personnages que vous pouvez créer vous-même, un nouveau système de magie pour fabriquer ses propres sorts ou enchaîner des entités à vos armes et possessions, c'est un voyage d'anthologie qui s'annonce pour cet automne.



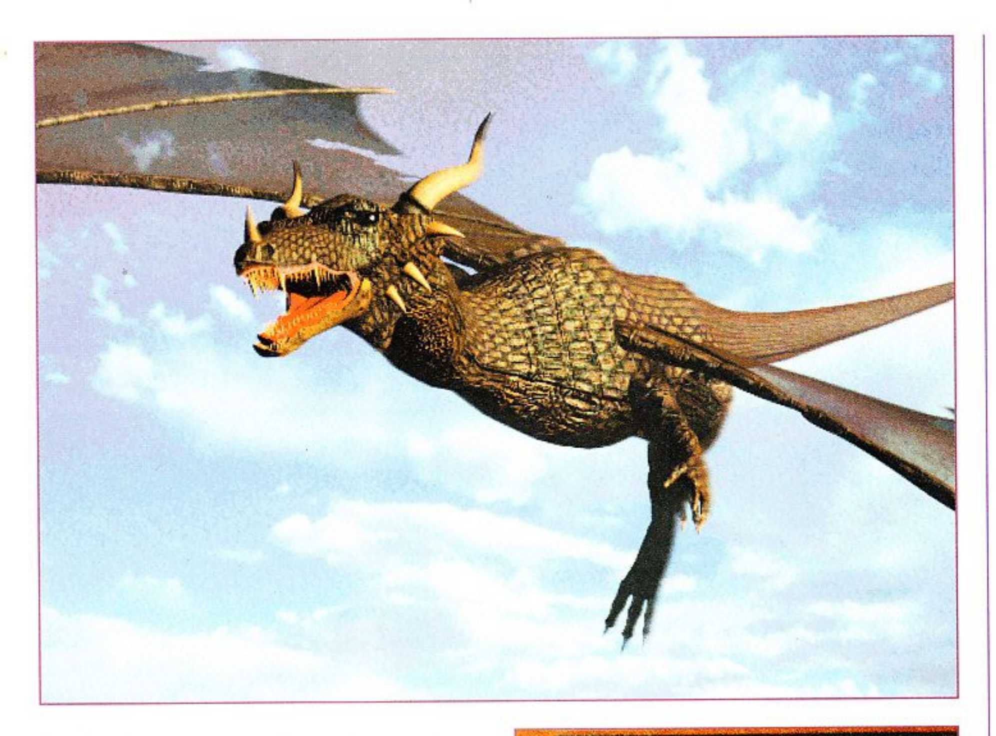




LE VENT EN POUPE

Malgré le succès du premier Warcraft, Blizzard ne s'est pas reposé sur ses lauriers et la suite promet d'être la référence ultime du genre malgré la concurrence de Command & Conquer et Z en septembre. À tel point que l'équipe de développement fait en ce moment monter les enchères auprès des éditeurs !

Un constat s'impose de lui-même, les meilleurs softs de l'E3 n'étaient pas présentés sur les plus gros stands. Ceux de Scavenger pour Into The Shadows (que les développeurs s'obstinent à vouloir noyer dans un secret absolu) ou de Blizzard pour Warcraft 2 faisaient figure de parents pauvres à l'inverse de leurs prochains titres. La suite de Warcraft a ainsi fait sensation à l'E3 en exposant aux 30 000 professionnels présents ses innombrables innovations. Inspiré par Dune 2 de Westwood Studios, ce premier jeu de stratégie de Blizzard Entertainment est parvenu à effacer son modèle de la mémoire collective à tel point que Command & Conquer (toujours de Westwood) est considéré par beaucoup comme un clone moderne de Warcraft ! Difficile de trouver injustice plus flagrante, mais pourtant personne n'en tiendra grief à Warcraft 2. Celui-ci ne se contente pas de changer la couleur de quelques sprites et d'ajouter une paire de lunettes noires aux orcs, mais multiplie par trois l'intérêt de jeu, en ne limitant plus la gestion d'unités au sol. Le ciel et la mer seront cette fois-ci de la partie pour l'élaboration de stratégies plus complexes et variées. Zeppelins, navires ou catapultes, absolument tout dans Warcraft 2 est modulable et upgradable. Y compris les nouvelles races comme les trolls, les nains, les dragons, les elfes ou les ogres à deux têtes. Ces derniers par exemple, portent d'origine un sac à dos que vous pourrez remplir de pierres s'ils sont vos alliés. Car le choix de départ se limite toujours aux humains et aux orcs ; les autres races représentent simplement des alliés potentiels, une matière première à exploiter comme l'or ou le bois en quelque sorte. Autre nouveauté : la prise en compte du champ de vision de vos unités. Une troupe est ainsi entourée d'une zone « éclairée » au-delà de laquelle le décor est grisé. S'il est toujours possible de distinguer la présence d'arbres ou de rochers, les troupes ennemies embusquées, elles, restent invisibles jusqu'au moment de l'attaque en masse. Il n'est désormais plus possible de dévoiler la carte à l'aide de quelques éclaireurs et ainsi d'observer à distance (à l'aide du scanner) les déplacements de l'ennemi ; le

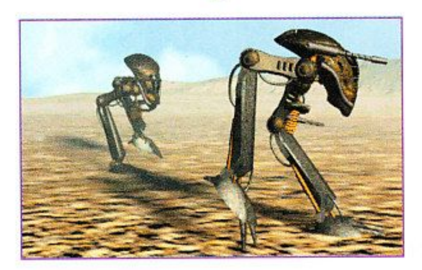


jeu mise davantage sur l'effet de surprise. Les attaques éclairs, les manœuvres de diversion, ou encore de contournement sont à présent autorisées et prodiguent au jeu une dimension supplémentaire. Pour pallier à ce semi-aveuglement, il est possible de faire accompagner ses troupes par des zeppelins qui possèdent un champ de vision beaucoup plus large et peuvent en outre servir à des fins guerrières en larguant des pierres sur l'ennemi par exemple.

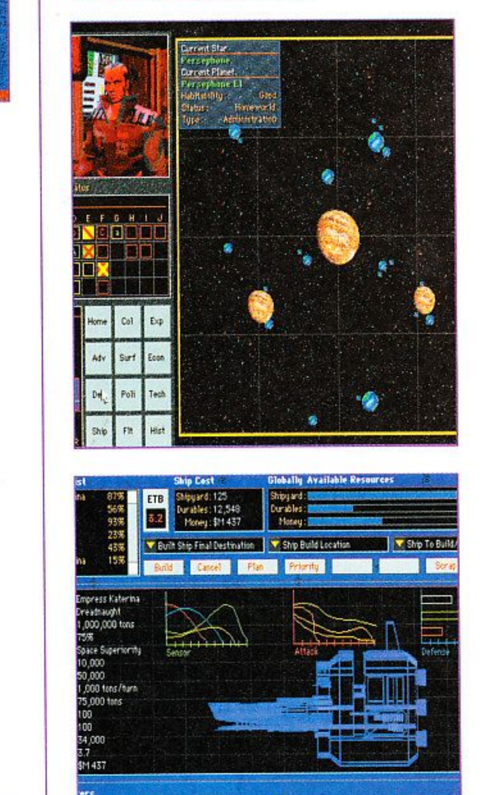
Orcs Vs Humans, 2nde édition

L'apport essentiel de Warcraft au genre fut l'option multijoueurs, quiconque osant prétendre le contraire prenant le risque d'une flagellation publique. Warcraft 2 prend donc fidèlement la relève en proposant toujours la possibilité de jouer en serial link avec un seul CD, tandis que le jeu en réseau a été étendu à sept joueurs. La réalisation, elle aussi, fut améliorée avec des graphismes SVGA écrasant tout ce qui existait jusqu'alors dans le genre et prouvant qu'un jeu de stratégie ne saurait être condamné à la laideur. La finesse des bâtiments, des unités et des personnages n'altère pas la qualité des animations et ce, malgré la présence régulière d'une dizaine de sprites à l'écran. Les ennemis ne se contentent plus d'embuscades au rabais et n'hésitent pas à vous tomber sur le râble à dix ou quinze ! Les musiques CD sont cette fois-ci dignes du support avec des rythmes guerriers classiques, sans oublier le langage riche et imagé des orcs ou des humains. En plus des nombreuses campagnes et du double scénario orc/humain, Blizzard offre aux meilleurs deux campagnes supplémentaires spéciales « Vétérans ». Et comme l'intelligence des ennemis a été globalement améliorée, ceux qui avaient trouvé Warcraft trop facile en mode un joueur vont pouvoir mettre à l'épreuve leurs prétentions. Sortie prévue pour octobre sur CD-Rom PC (et en toute logique CD-Rom Mac après la sortie du premier).

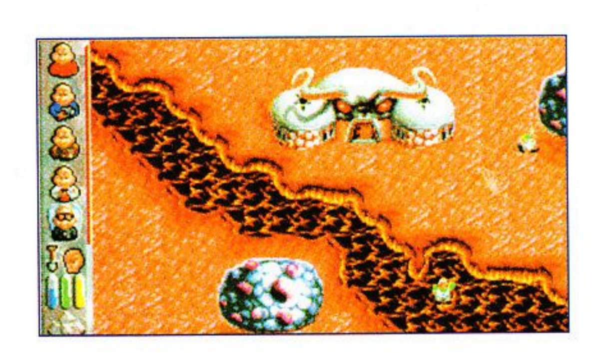
Pax Imperia 2

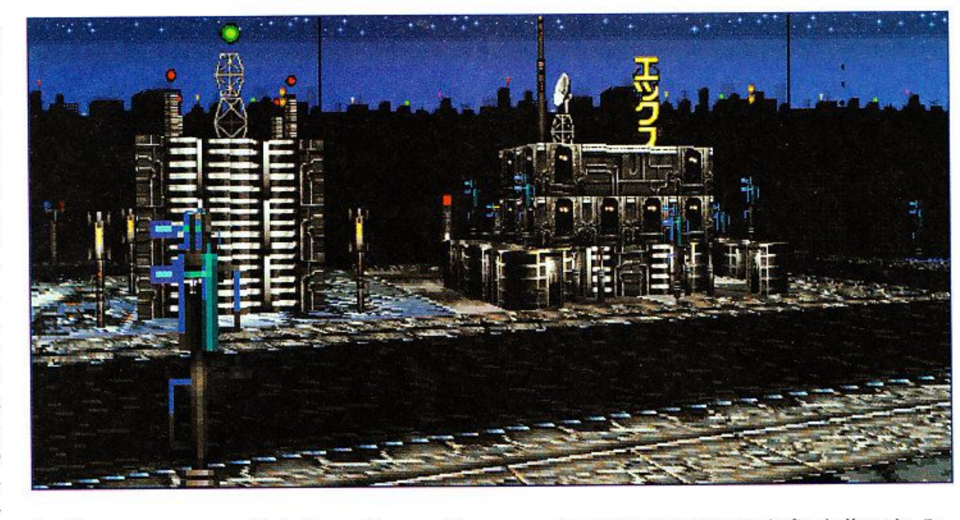


En dehors de Warcraft 2, Blizzard Entertainment a annoncé la sortie de Pax Imperia 2, toujours pour octobre. Ce jeu de stratégie vous propose de prendre le contrôle d'une civilisation entière au moment où cette dernière s'apprête à entamer sa phase de conquête de l'espace. La complexité du jeu vous permettant d'élaborer vos propres technologies, de construire vos cités, ports, usines, vaisseaux sur la surface de centaines de mondes, de communiquer avec des races extraterrestres et même d'en créer... Cette complexité ravira les amateurs de stratégie et de diplomatie. À noter la possibilité de jouer en réseau jusqu'à seize joueurs, chacun d'eux aux commandes d'un empire, ainsi qu'en modem et serial link.



ATTAQUE EN FORCE





Après une sortie difficile de Street Fighter 2 Turbo sur CD-Rom PC et en attendant le golf Fairway To Heaven et Baldies, nous avons pu découvrir quelques nouveautés parmi lesquelles UMS 3 ou plutôt War College, qui devrait ravir les amateurs de stratégie (cet hiver) sur PC et Mac. Si l'interface de jeu et son environnement (encyclopédie multimédia) semblent avoir bien évolué, le produit reste toujours destiné aux « wargameurs » purs et durs, avec une complexité certaine et cinq grandes batailles dans un premier temps. Des scénarios sortiront plus tard. Road Warrior est tout simplement la suite de Quarantine avec une innovation de taille, puisque le jeu sera entièrement en SVGA. Pouvant toujours se jouer en réseau, ce Mad Max futuriste vous plongera dans un univers ultra-violent avec de nouveaux véhicules, de nouvelles armes, de nouvelles missions… pour un Noël tout feu tout flamme sur CD-Rom PC.

Dans un genre assez proche de Street Fighter 2 Turbo, Brutal est l'adaptation sur PC d'un jeu de combat déjà disponible sur consoles. Les personnages sont des animaux humanoïdes et l'ambiance générale est beaucoup plus « gentille » que celle de ses concurrents, avec un produit qui semble sympathique et surtout destiné à un public amateur de ce genre, la violence gratuite (qui les accompagne généralement) en moins (gerbes de sang, visages tuméfiés…). Cyberbike, s'il peut sembler moins impressionnant graphiquement que les produits montrés sur le salon, mise tout sur la jouabilité, le réseau et la compatibilité avec les systèmes de réalité virtuelle annoncés. Il s'agira d'une course de véhicules faisant fortement référence au film Tron, qui est annoncée sur CD-Rom PC pour la fin de l'année. Enfin, Gametek continue à distribuer les produits Take 2, avec un prochain jeu de stratégie/gestion/rôle/aventure s'appelant Millennia : Altered Destinies. On reconnaît la griffe des auteurs de Master Of Orion, et vous devrez cette fois sauver la galaxie en voyageant à travers le temps. Vous contrôlerez aussi le développement de quatre races extraterrestres pour éviter que, dans un futur éloigné, elles ne soient complètement annihilées par une cinquième race : les Microids.

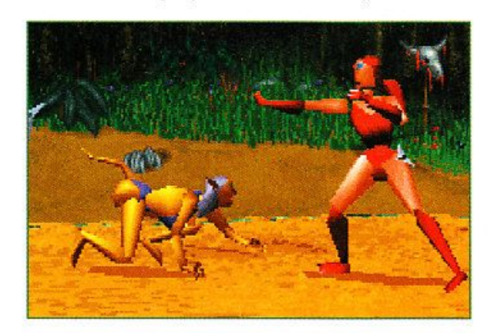
PLUS FORT QUE STREET FIGHTER

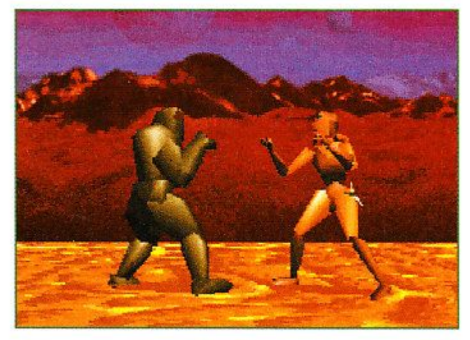
Dans le domaine ludique, nous avons pu découvrir une version presque finale de FX Fighters, le jeu de combat développé par l'équipe d'Argonaut (System Shock chez Virgin et Star Fox sur Super Nintendo). Utilisant au maximum la technologie de BR (Blaze Rendering), il s'agit là d'un produit à la Virtua Fighter, avec de nombreux effets de zooms et de mouvements de caméra survolant les adversaires. L'originalité vient du fait que les mouvements des combattants sont issus de vrais gestes, capturés puis retranscrits sur ordinateur et appliquer sur des modèles en 3D pour obtenir des personnages constitués de 15 000 polygones. Il faut savoir en effet que cette technologie de BR permet à Argonaut d'animer jusqu'à 100 000 polygones par seconde, suivant la machine utilisée. L'animation et le réalisme des gestes en profitent pleinement, d'autant plus que cette technologie permet ensuite de peaufiner le rendu avec divers effets sur les corps des combattants (textures, effets de lissage...). Neuf combattants sont disponibles, chacun possédant environ une quarantaine d'attaques différentes.

Il devient bien sûr indispensable de coupler le jeu avec un joypad (manette de console à six boutons), chose désormais courante sur PC (avec le PC Twin par exemple). Les enchaînements de coups et leur variété sont réellement impressionnants. La jouabilité, quant à elle, n'était pas encore réglée et il était difficile d'accéder pleinement à tous les coups. Mais si les auteurs travaillent bien cette partie du produit (faut-il encore le rappeler qu'elle est essentielle pour ce genre de jeu), cela pourrait faire de FX Fighters un très sérieux rival à l'excellent Street Fighter 2 Turbo sur CD-Rom PC. Pour créer l'événement, un gros travail de marketing est mis en place autour de ce jeu avec des posters, des cartes à jouer...

GTE Interactive développe d'autres jeux, parmi lesquels un produit basé sur le film Tank Girl et surtout une nouveauté qui s'appelle pour l'instant Timelapse. Il s'agit apparemment d'un jeu à la Myst, avec des graphismes magnifiques et une histoire peu originale d'un voyage dans le temps.













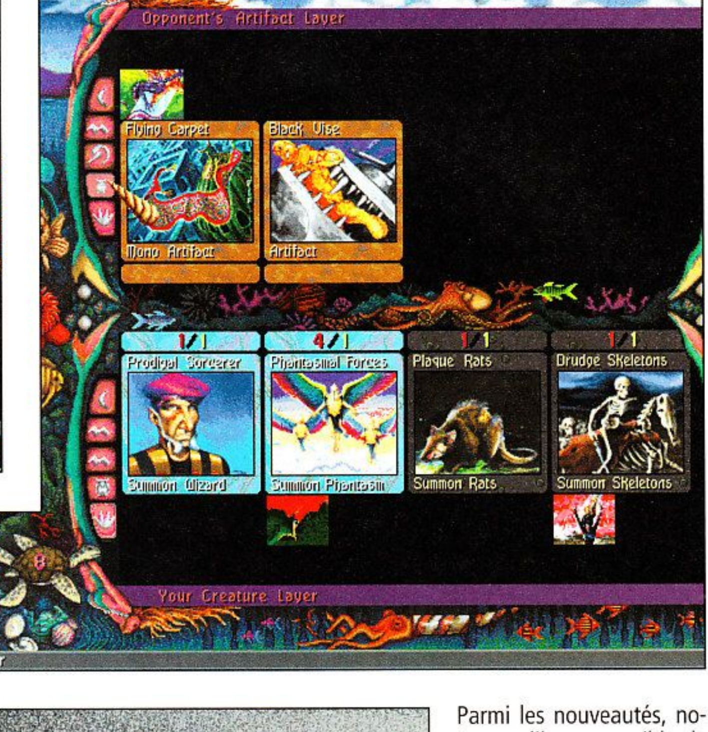
STRATÉGIE

Sur tous les fronts

Stratégie, sport, réflexion, simulation, aventure, Microprose est un éditeur polyvalent et touche à tout. Mais son domaine de prédilection reste sans conteste la stratégie avec une pléiade de nouveautés et de prestigieuses prolongations (UFO 3, CivNet).

N'en jetez plus ! Les jeux de stratégie en provenance de Microprose se succèdent à un rythme échevelé que même un rédacteur en parfaite santé ne peut suivre. Après Machiavelli The Prince testé dans le numéro de juin de GEN4, l'éditeur nous prépare un programme pour Marines de la stratégie. En scénario disks, nous avons **X-Com The Apocalypse**, qui fait suite à X-Com Terror From The Deep. Depuis l'annonce de ce troisième épisode de la saga UFO, Olivier ne cesse de faire des petits bonds sur place en récitant les caractéristiques du jeu : « Les humains, après avoir colonisé la Lune et la planète Mars pour pallier à la surpopulation et la pollution terrienne, ont fondé une cité indépendante : Megalopolis. Tout se déroulait sans accroc jusqu'au retour des aliens, qui par l'intermédiaire d'une porte située au cœur de Megalopolis, passe de leur dimension à la nôtre. Pour exister dans notre dimension, ils doivent contrôler les corps humains (Body Snatchers n'est pas loin) et construire davantage de portes. Vous dirigez des agents X-Com chargés d'identifier les aliens parmi la population de Megalopolis, d'infiltrer leur culte, de mettre à jour leurs noirs desseins et de les contrecarrer en trouvant la porte dimen-





sionnelle pour détruire leur centre de commandes ». Une fois le scénario récité, Olivier enchaîne une série d'entrechats savamment étudiée pour débiter sur un phrasé emprunté aux groupes de rap les apports essentiels d'X-Com 3 : « Option Multijoueurs... Full Motion Vidéo... Création aléatoire de la cité Megalopolis, des caractéristiques des personnages et de l'univers alien... Vitesse de déplacement de vos unités modulable... Séquences de combat plus interactives et réalistes... Carte de la cité modulable... ». En dehors d'UFO, Transport Tycoon et Master Of Orion se voient aussi offrir une extension de durée de vie. **Transport Tycoon Scenario** vous permettra de construire un empire sur Mars et de créer vos propres terrains, lacs, rivières, montagnes, villes, etc. Tandis que **Master Of Orion Scenario** vous proposera de nouvelles races extraterrestres présentées à l'aide d'animations, une nouvelle technologie pour construire votre base et une intelligence artificielle améliorée.

La stratégie intemporelle

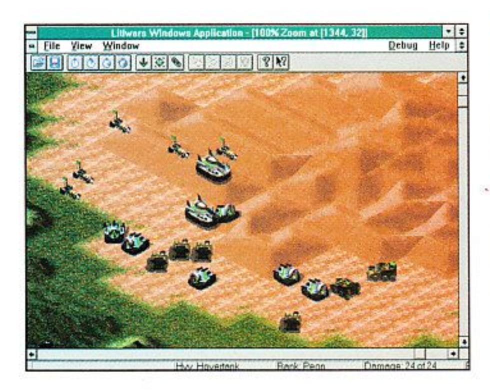
Tandis que Colonization est adapté sur Mac (en haute résolution) et Amiga, Sid Meier s'est attelé à la version Multijoueurs de Civilization, habilement nommée : **CivNet**. Développée sur PC Windows et Mac, cette mise à jour d'un des plus grands classiques du jeu de stratégie bénéficiera de graphismes SVGA, d'un éditeur de cartes, d'une option un joueur et d'une interface améliorée tirant parti de l'environnement Windows avec la possibilité d'ouvrir jusqu'à huit fenêtres d'écran en même temps (Nooooooooon ! ! !... Si). Jouable jusqu'à six en réseau, vous avez la possibilité de paramétrer le jeu pour en limiter l'accès et de communiquer avec vos adversaires *via* une « chat line » (ou radio corbeau).



Un programme pour Marines de la stratégie



Parmi les nouveautés, notons qu'il sera possible de jouer au choix en temps réel ou par tour de jeu et de régler la difficulté dans les moindres détails. Autre jeu, autre cadre : **Vikings ! Pirates Of The North** de Random Programming (équipe de développement externe à Microprose) vous plonge au cœur de l'Europe médiévale. Norvégienne, suédoise ou danoise, à vous de choisir la bannière de vos Vikings, à l'aide desquels vous attaquerez des vaisseaux ennemis et pillerez des villages, en quête de gloire et de richesse (tout un programme). Entièrement en SVGA, ce jeu CD-Rom PC se rapproche beaucoup dans son concept de l'excellent Pirates ! et fonctionne comme CivNet sous Windows. **This Means War !** est en quelque sorte un Sim City post-apocalyptique où vous dirigerez un seigneur de guerre et non un maire inoffensif. Confronté à sept personnages hauts en couleur (Crocodile Gandhi, Countess Anastasia Romanov,







Sheik Omar ou encore Napolienne) et aux catastrophes naturelles, vous devrez prendre le contrôle de ce monde en détruisant les bases ennemies tout en protégeant les vôtres et en gérant vos ressources (nourriture, énergie, minéraux). Ce jeu de stratégie fonctionnant sous Windows, il bénéficie aussi de graphismes haute résolution. Après les Vikings, Mad Max et la naissance des grands empires, **Aztec : Empire Of Blood** vous permet d'assumer les fonctions d'un des neuf grands empereurs de la civilisation aztèque entre 1 370 et 1 520 (Itzcoalt, Moctezuma, Axayacalt, etc.). Votre but, pour une fois, n'est pas d'anéantir vos ennemis mais d'unifier les provinces aztèques sous le règne de l'empereur. Évidemment, pour se faire, vous aurez parfois à recourir à des solutions militaires, voire à de petits massacres à titre d'exemple. Mais les auteurs de ce jeu CD-Rom ont pensé à tout, même à vous donner bonne conscience avec la présence de conseillers sur lesquels vous pourrez rejeter la responsabilité des massacres !



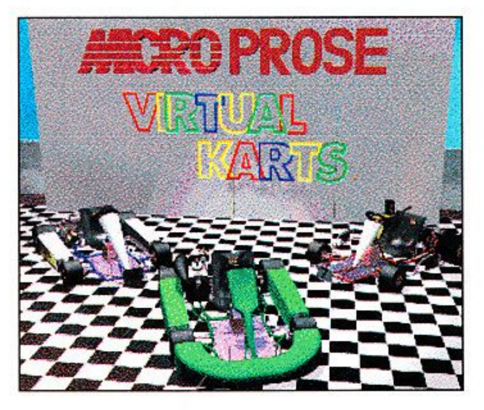
Microprose joue carte sur table

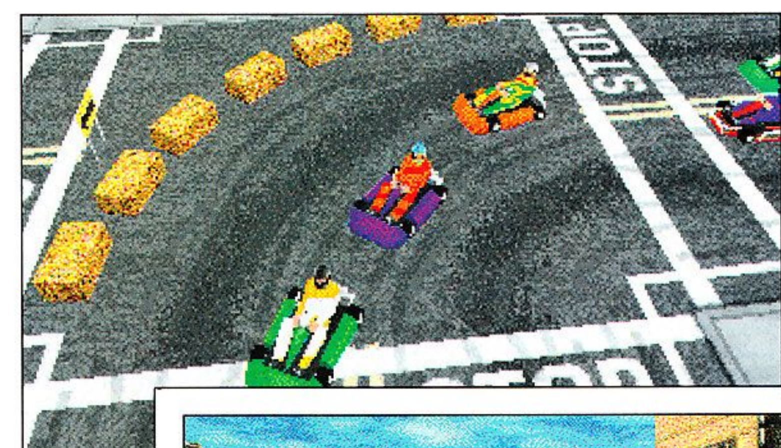
« Plus complexe que les échecs mais plus simple à apprendre. » Cette phrase définit le jeu de cartes et bientôt le jeu CD-Rom PC **Magic : The Gathering**, fruit de la collaboration de Microprose et Wizards of the Coast. Décrit comme un « événement multimédia » dans Time International (12 sept. 1994) et un « jeu révolutionnaire » dans Chicago Tribune (25 nov. 1994), plus de 500 millions de cartes Magic se sont vendues à travers le monde. David Etheredge, mordu de Magic et designer chez Microprose, fut le premier à envisager une adaptation micro qui tirerait partie du Multijoueurs. Pourtant un tel projet devait s'avérer un véritable défi, comme l'admet le chef programmeur Jeff Billings : « La programmation fut un challenge car, avec les échecs, les joueurs connaissent les règles. Alors que les règles de Magic changent en cours de partie. Par exemple, Magic contient des cartes qui brisent les autres règles. Malgré cela, les joueurs sont motivés par la complexité du jeu et non écrasés par elle, car l'ordinateur interprétera les règles ». Le jeu CD-Rom PC comprendra deux modes : l'un pour jouer seul et se familiariser à l'univers Magic en se mesurant à l'ordinateur avec un éventail de 1 000 cartes ; l'autre pour jouer en réseau ou modem et se mesurer à des adversaires « cérébrés ». En Multijoueurs ou en solo, Magic propose un système de récompense (gain de nouvelles cartes) en fonction de votre niveau de jeu et de la régularité avec laquelle vous jouez. Entièrement en SVGA pour préserver l'aspect originel des cartes, Magic : The Gathering promet d'être l'un des événements de la rentrée prochaine.



SPORT

En dehors d'Ultimate Football 95, une énième simulation de football américain, Microprose annonce deux autres produits dans la catégorie Sport : **Virtual Karts** et **F1 Grand Prix II**. Virtual Karts est un jeu CD-Rom PC à la mode, soit en 3D texturée avec des graphismes SVGA et jouable en réseau. Entièrement paramétrable, cette simulation de karting vous permet de suivre la course à l'aide d'une caméra virtuelle, de modifier votre véhicule (pneus, châssis, moteur) et de choisir les couleurs de sa carrosserie, ainsi que celles de votre combinaison (casque compris). Les graphistes ont soigné les détails avec des circuits en ville, des spectateurs et des bottes de paille en bordure de piste (pour éviter des sorties de route trop douloureuses), etc. Mais le plus attendu est sans conteste F1 Grand Prix II, toujours de Geoff Crammond l'auteur de Stunt Car Racer. Annoncé pour la fin de cette année, le jeu proposera une intelligence artificielle améliorée (chaque pilote aura sa propre personnalité et réagira en conséquence sur le circuit), un mode replay, seize circuits, cinq niveaux de difficulté, des réactions plus réalistes de la Formule 1, etc.

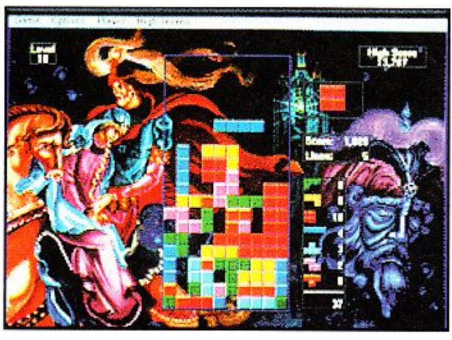




RÉFLEXION







J'avoue sans détour que mon favori est **Qwirks**, la dernière création d'Alexey Pajitnov, le créateur de Tetris et Breakthru. Ce jeu sans la moindre prétention est particulièrement attrayant avec ses particules intergalactiques multicolores, les Qwirks, que vous devrez assembler par groupes de quatre de couleur identique pour les faire disparaître avant qu'ils ne s'empilent à l'écran et finissent par remplir la fenêtre de jeu. Cette dernière possède cette fois-ci une jumelle, pour permettre à un autre joueur ou à l'ordinateur symbolisé par l'un des treize ennemis modélisés à la solde des Qwirks, de vous affronter. Les animations de ces bulles spatiales sont excellentes, chaque Qwirk possédant une paire d'yeux qu'il fixe sur son plus proche acolyte de même couleur ! Disponible sous peu sur CD-Rom Mac et PC (Windows).

Tetris, désormais référence universelle dans le domaine du jeu de réflexion, fête ses six ans d'existence en sortant sous la forme d'une réédition CD. Nommée **Tetris Gold**, ce CD anniversaire est en fait une compilation des suites apportées par Alexey Pajitnov au jeu qui l'a rendu mondialement célèbre : Tetris, Super Tetris, Welltris, Faces... Tris III et Wordtris ainsi que les versions Windows de Tetris Classic et Super Tetris. Tetris Gold sera bi-format PC & Mac et comprendra également une interview d'une dizaine de minutes du génie russe. Signalons pour conclure cette présentation, le développement de **Necrobius**, un jeu de puzzles entièrement en 3D modélisée. Le cadre sera le cerveau vivant du professeur décédé Necrobius. Macabre peut-être, mais très beau avec des graphismes SVGA. Jeu CD-Rom PC Windows.

SIMULATION









Sans cesse repoussé, **1944 : Across The Rhine** est cette fois-ci dans les starting-blocks (OK, l'image est un peu cavalière). Cette simulation de tanks durant la Seconde Guerre Mondiale vous permettra de diriger les 4ème et 10ème unités de blindés américaines ainsi que la division Panzer Lehr. Réaliste tant au point de vue de la simulation que de l'historique avec la reconstitution de célèbres batailles dans la perspective alliée ou allemande. Vous pourrez piloter, dans un environnement en 3D texturée à bord d'un M4 Sherman ou d'un Pzkfw V Panther et gérer l'artillerie, l'infanterie et vos unités blindées. Plus aériens, les simulateurs de vol **Top Gun** et **Top Gun 2** se suivront avec quelques mois d'intervalle pour les amateurs de Tony Scott, les groupies de Tom Cruise et les fans du F14 Tomcat (que nous espérons les plus nombreux).



AVENTURE



Les accrocs de la culture américaine vont s'en donner à cœur joie avec **Star Trek Generations**, le jeu d'aventure adapté du film (rien à voir avec Final Unity testé dans le numéro d'été de GEN4) qui vous proposera d'incarner au choix le Capitaine Picard ou le Capitaine Kirk. Mais aussi avec **Reflux**, le premier « comic book multimédia », dont le cadre est un univers Cyberpunk. Mélangeant vidéo et animations bitmap, cet étonnant produit sortira sur CD-Rom PC & Mac pour la rentrée.

LA SIMULATION À TOUT PRIX

Repris il y a un peu plus d'un an par le groupe Pearson, Mindscape a fait fructifier son année en restructurant et en intégrant de nombreux labels et éditeurs (Atreid Concept, SSI...). Du coup, le stand regorgeait de produits couvrant à peu près tous les genres possibles et imaginables.



Depuis la fin du partenariat entre TSR et SSI, on pouvait craindre pour la branche jeu de rôle de cette société, mais fort de leurs expériences, les développeurs ont carrément élaboré leur propre monde, pour continuer à produire jeux de rôle, d'action... Le monde d'Aden est un mélange de l'univers médiéval fantastique, avec sa magie, ses créatures enchantées, mais aussi sa technologie datant du XVIème siècle. Vous croiserez donc aussi bien de vieux sorciers que des mercenaires équipés de pistolet à silex ou de mousquets ! Dans un premier temps, Thunderscape vous plongera dans un jeu de rôle, de la même lignée que les précédents Ravenloft. La vue en 3D vous permettra d'explorer donjons, temples et extérieurs, avec un groupe d'aventuriers pouvant comprendre jusqu'à six personnages. L'interface de jeu et les graphismes semblent avoir encore évolués et on peut désormais espérer une version française. Le deuxième produit inspiré du monde d'Aden sera Entomorph, un jeu d'action/aventure proche d'Al Qadim. Vu du dessus, le jeu vous place dans la peau d'un héros, menacé comme tous ses compatriotes par une mutation monstrueuse. Petit à petit, la population se transforme en insectes géants et vous êtes à votre tour touché par ce fléau. Une course contre la montre s'engage alors pour découvrir le secret de cette maladie et trouver un antidote.

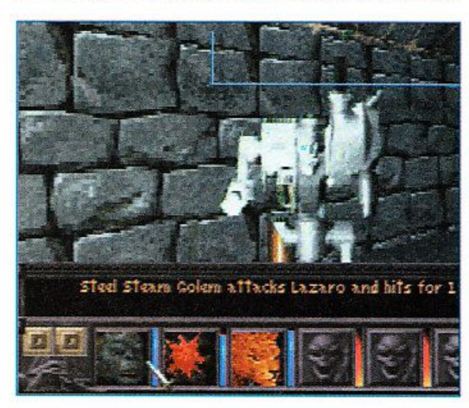


La deuxième spécialité de SSI est elle aussi toujours très productive, avec dans un premier temps Steel Panthers, un wargame utilisant la même interface que Panzer General. Vous dirigez des unités motorisées au cours de campagnes ou missions se déroulant aussi bien en Europe que dans le Pacifique. Graphismes en SVGA et réalisme de ce jeu de stratégie en font un hit en puissance, tout comme la suite de Panzer General, prévue pour plus tard. Silent Hunter est une nouvelle simulation de sous-marins, créée par les auteurs de Great Naval Battles 3 qui sortira cette été. Enfin, Renegade sera doté d'une suite dès la fin d'année, avec Return To Jacob's Star, comprenant cinquante nouvelles missions et deux nouveaux vaisseaux, dans cette simulation de combats spatiaux en SVGA.











GAMES WORKSHOP JOUE SON RÔLE

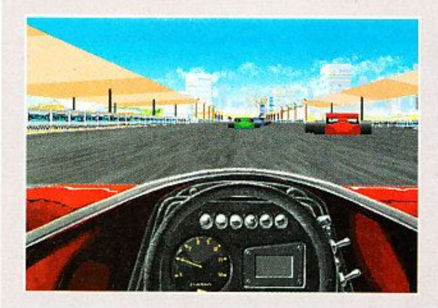
Tous les passionnés de jeu de rôle connaissent Warhammer et ses descendants, mis en place il y a quelques années de cela (1978) par Games Workshop et son magazine White Dwarf. Il s'agit du plus gros éditeur de jeux de rôle, de plateau, de figurines et d'accessoires divers… Ces mondes imaginaires de Warhammer se séparent en deux grandes lignées. La première rejoint le clan des jeux de rôle médiévaux/fantastiques du genre Donjons & Dragons, Runequest et autres Jeu De Rôle Des Terres Du Milieu, dans lequel les humains et autres « peuplades pacifiques » se retrouvent menacés par les forces du chaos, les hommes-rats, les orcs et les goblins. Magie, démons et mutations du chaos sont donc monnaies courantes, tout comme certaines inventions technologiques (bombardes, mousquets, hélicoptères nains…). Pour l'occasion, Warhammer Fantasy Battles est un jeu de stratégie qui est prévu sous Windows 95 d'ici la fin de l'année. Le joueur commence par commander une petite unité de mercenaires expérimentés. En débutant par des missions relativement simples, le joueur pourra gagner petit à petit finances, expériences et nouvelles unités, le tout dans une histoire révélant lentement un scénario un peu plus complexe. Les combats se dérouleront sur des champs de batailles vus en 3D isométrique, le tout en haute définition, avec des séquences cinématiques réalisées sous station Silicon Graphics !

Le deuxième monde est lui plutôt futuriste, mais avec encore une fois l'intervention du chaos et de ses mutations, sans parler des Genestealers, créatures cousines des Aliens, qui menacent l'humanité. Conduisez vos troupes de « Space Marines » au travers d'une base de l'Empire mystérieusement tombée aux mains de l'ennemi, dans Dark Crusaders !

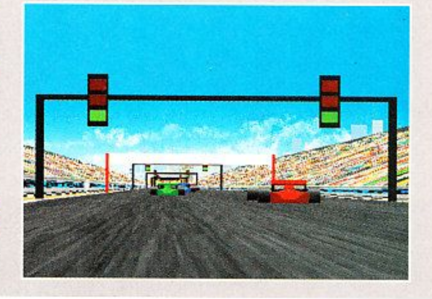
Mélange de Doom et de Space Hulk, l'originalité du produit vient sans nul doute de la technologie employée, permettant d'atteindre une haute résolution 640X480 en 256 couleurs (les bécanes les plus puissantes pourront même jouer en 1280X1024 !). Quatre autres projets de jeux basés sur les mondes de Warhammer sont prévus pour 1996, avec dans un premier temps, Bloodfist, un jeu d'action se déroulant dans le monde de Warhammer Fantasy Battle System et un jeu de stratégie se déroulant à l'époque de Warhammer 40 000. D'autres softs exploitant les gammes de produits Warhammer mais aussi Man O' War de Games Workshop sont aussi annoncés pour plus tard.

À FOND LA CAISSE

Al Unser Jr's Arcade Racing est une simulation de course d'Indycar, qui vous permettra de vous essayer sur une quinzaine de circuits, contre une dizaine d'autres pilotes, sous Windows ou sur vos Mac et PowerMac. Très rapides, ces courses se rapprochent plus des jeux d'arcade que de la simulation pure et dure, pour une sortie prévue à la fin de l'été !



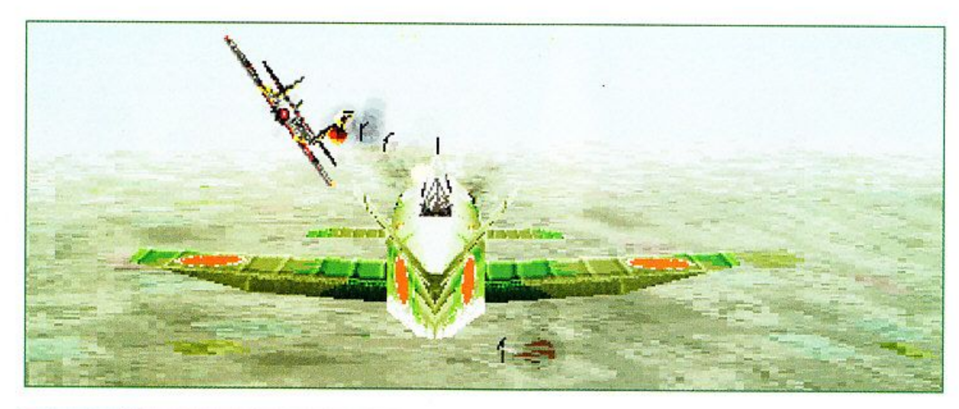


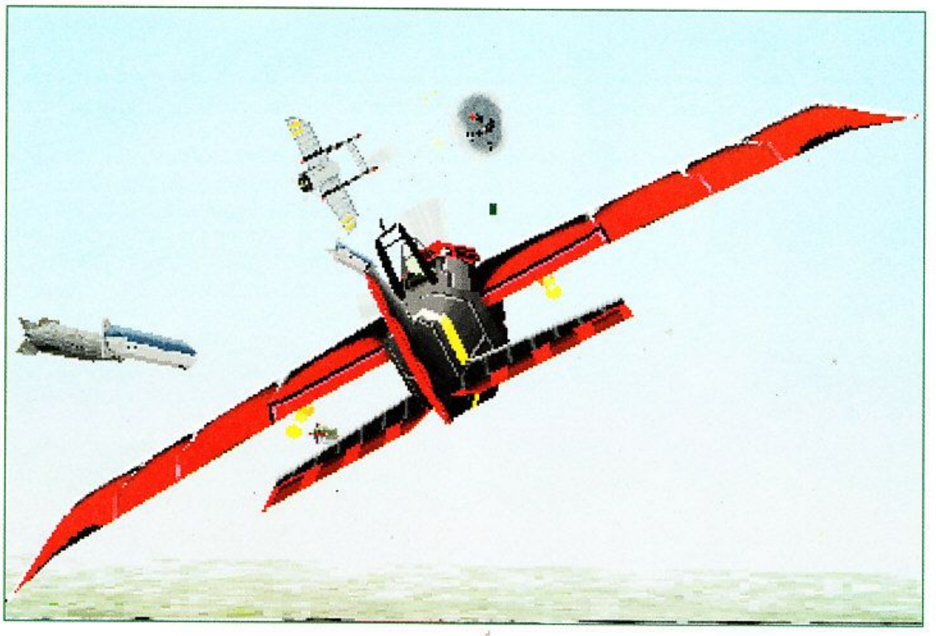


AIRPOWER : BATTLE FOR THE SKIES

Rowan Software est un des grands spécialistes des simulations de combats aériens. Sa présence sur le stand Mindscape permettait à cet éditeur de parfaire l'éclectisme de ses produits, avec un mélange de simulation, de stratégie et dans une moindre mesure de jeu de rôle.

Pour l'occasion, les auteurs d'Operation Overlord et de Dawn Patrol se sont permis une petite digression historique en situant le produit dans un futur parallèle, au cours duquel les royaumes sont dominés par des monarchies basées sur la suprématie aérienne. Chaque pays possède donc de gigantesques ballons dirigeables, sortes de porte-avions éoliens, sur lesquels sont stationnés des escadrons de chasseurs. Ces derniers, s'ils s'inspirent des avions de nos Première et Seconde Guerres Mondiales, ont subi de nombreuses d'améliorations, offrant aux joueurs non avertis de curieuses machines. En tant que prétendant au trône, vous allez devoir affronter trois autres concurrents dans une campagne militaire vous permettant d'asseoir lentement votre domination sur l'empire de Karanthia. La diplomatie ne sera pas en reste, mais l'essentiel du jeu se traduira en une simulation de combats aériens, souvent confus et acharnés à l'image des « bonnes vieilles guerres ». Vous pourrez piloter une dizaine d'appareils différents, chacun possédant ses propres spécificités ; et les missions iront aussi bien de la protection de convois à l'attaque de cibles au sol ou aériennes, le tout dans un jeu plutôt destiné aux passionnés d'arcade qu'aux fans de réalisme. Comme toujours avec Rowan, vous pourrez y jouer aussi bien en SVGA qu'en VGA, avec la possibilité de diminuer les détails au sol et sur les avions, histoire de rendre le produit accessible à plus de machines. Il ne reste plus qu'à espérer une option réseau et surtout une bonne animation pour que ce produit ne passe pas inaperçu au sein de la jungle ludique d'automne !



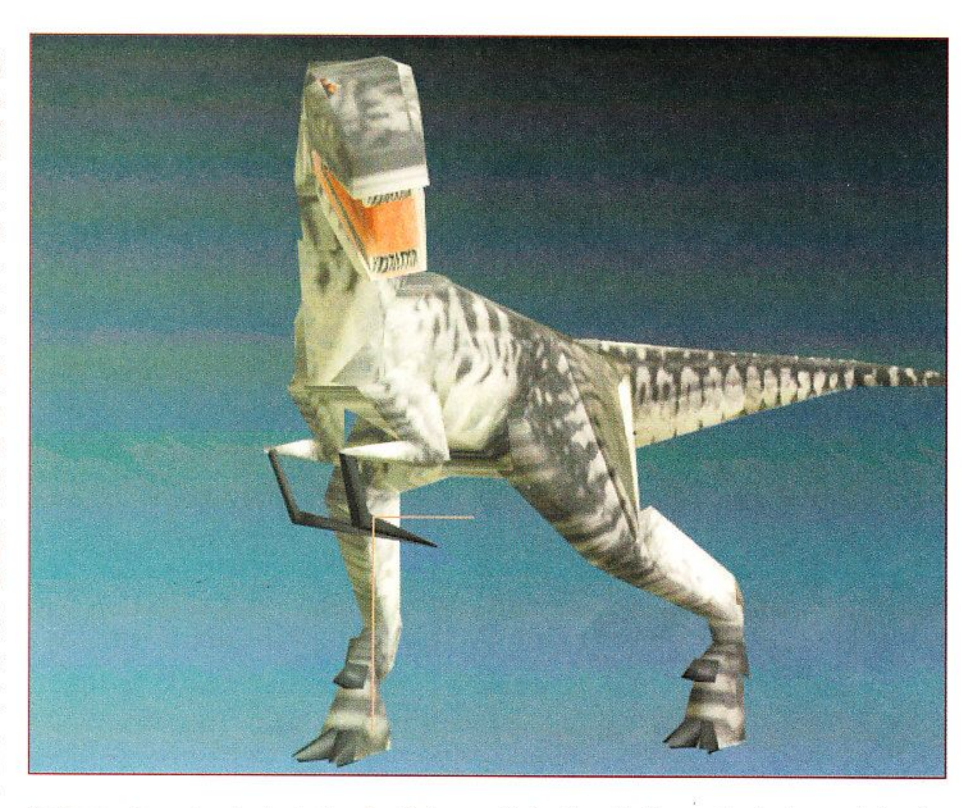




PLEIN GAZ SUR WINDOWS 95

Mindscape semble très orienté Windows 95, avec dans les produits annoncés, outre War-hammer, un football américain, NCAA Football. Utilisant le système de capture bio-motion, le réalisme des mouvements des joueurs, tant pour la course que pour les réceptions ou les passes, semble parfait. Le jeu utilisera les possibilités « réseau » de Windows 95, pour une sortie prévue deux mois après celle de Windows 95. Chessmaster 5 000 est la nouvelle mouture du célèbre jeu d'échecs, avec comme grosses nouveautés, l'utilisation du TASC 32 bits, une nouvelle version uniquement software de Chessmachine, un mélange hard/soft architecturé autour d'un processeur 32 bits RISC. Le point le plus intéressant du produit est le module d'apprentissage, avec non seulement des conseils sur les coups à jouer, mais aussi une explication détaillée du pourquoi et du comment de ces coups ! CM5 000 pourra même analyser des coups déjà joués et vous dire à quel moment vous avez commis une erreur ou un coup génial ! Là encore, le jeu pourra être utilisé *via* un réseau ou un modem pour jouer contre n'importe quel autre utilisateur. La date de sortie semble être quasiment simultanée avec celle du nouveau système de Microsoft. L'utilisation de Windows 95 par Mindscape se poursuivra avec V MAX, une course futuriste à la Mad Max. Le produit utilisera au maximum le Reality Labs API inclus avec Windows 95, fournissant aux joueurs un jeu d'action ultra-rapide. Le jeu consistera en une participation à de nombreuses courses sur des circuits tortueux, à bord de vaisseaux originaux. La course en elle-même ne constituera que la moitié du jeu puisque les joueurs devront surtout se battre. En effet, vos véhicules pourront être dotés de nombreuses armes, transformant la piste en véritable arène de combats ! Utilisant la 3D texturée propre à la plupart des jeux actuels, le soft se caractérisera par une grande jouabilité, une bonne vitesse de jeu et surtout une option multijoueurs fort appréciable.

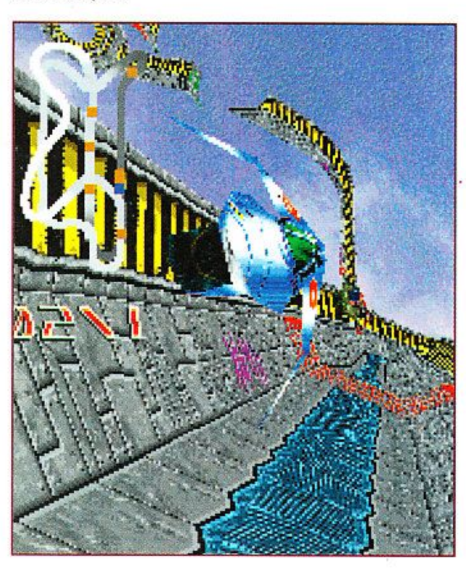
Enfin, Azrael's Tear est le dernier produit prévu pour cette fin d'année sous Windows 95. Il s'agit d'un jeu d'action/aventure dans lequel le joueur devra explorer le temple d'Aeternis en quête du Sacré Graal. Les graphismes s'annoncent comme magnifiques, pour un jeu à l'ambiance hi-tech fantastique.











E3

LA RÉSURRECTION



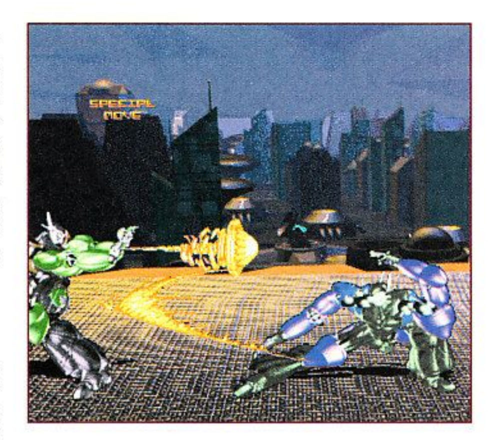
Après le succès mi-figue mi-raisin de Rise Of The Robots, cet éditeur n'a pas perdu son temps. Analysant les faiblesses du premier produit, le voilà presque prêt pour le lancement du deuxième épisode cet automne !

Tout le monde se souvient de Rise Of The Robots, ce superbe jeu de combat, développé par Mirage pour Time Warner, qui suscita à sa sortie une vague de déception incommensurable. Animation saccadée, manque de coups possibles et jouabilité catastrophique étaient les trois raisons principales de cet échec. Mirage n'a pas perdu son temps, en se lançant immédiatement sur le deuxième épisode, fort justement nommé : Resurrection.

Un jeu réfléchi

En effet, pour ne pas commettre les mêmes erreurs, Mirage a décidé de commencer cette suite en étudiant au maximum les motivations des joueurs. Ils ont donc, pendant plusieurs jours, placé de nombreux joueurs de tous acabits devant des machines, avec à leur disposition Mortal Kombat 2, Street Fighter 2 Turbo, Toh Shin Den... Chacun des joueurs a dû alors noter chaque mouvement, chaque possibilité, chaque coup exécutable. Coup de pied haut ou bas, saut par dessus l'adversaire, attaque à distance, coups spéciaux, nombre d'adversaires... À partir de cette étude très poussée, ils ont pu ainsi en déduire quels étaient les éléments indispensables au succès de ce genre de jeu et intégrer ces remarques durant la conception de





Rise 2. Cela explique sans aucun doute les différences flagrantes entre les deux épisodes. L'équipe travaillant sur le projet a elle aussi été gonflée sérieusement, tant au niveau matériel qu'humain. Les seuls points communs qui existent entre les deux épisodes sont la qualité des graphismes, avec des personnages entièrement modélisés sous 3D Studio d'Autodesk, et six des robots originaux, qui ont subi au passage quelques améliorations d'équipement et d'esthétique appréciables.

Hate & war

Un vague scénario a été greffé au jeu, mais comme toujours pour ce genre de produit, là ne réside pas l'intérêt. Il s'agit en effet d'un jeu de combat, dans lequel un ou deux joueurs humains vont pouvoir choisir l'un des 18 combattants proposés et affronter divers adversaires dans des décors non moins variés (18 jusqu'à maintenant, animés pour la plupart et scrollant horizontalement, contre huit seulement dans la version de base). Le produit supportera bien sûr les joysticks et surtout les joypads à six boutons, essentiels pour ce genre de produit... accéder à la trentaine de coups possibles avec un joystick à deux boutons ou pire, au clavier, relevant en effet du livre des records Guiness !
En mode solo, le joueur suivra plus ou moins une sorte d'histoire, acquérant au fur et à mesure de nouveaux coups spéciaux ou de nouvelles armes, sinon, ce sera un duel à mort contre un autre robot, avec la possibilité d'organiser un tournoi. Plusieurs niveaux de difficultés seront proposés aux joueurs, mais le meilleur moyen pour réellement progresser dans le jeu est de se concentrer sur un combattant, d'apprendre à le diriger à la perfection, puis de trouver les points faibles (ou tout du moins les limites) de ses adversaires.

Il est beau le robot

Tout le produit fonctionne bien sûr en mode SVGA (640X480, 256 couleurs), la version VGA



risquant finalement de ne pas sortir. Suivant la machine, le joueur pourra bien sûr enlever certains détails graphiques, mais c'est aussi le programme qui détectera la puissance de la machine et s'adaptera en conséquence. De nombreuses séquences cinématiques sont encore présentes, plus de cent contre huit seulement pour le premier Rise. Ces scènes en images de synthèse sont constituées dans leur majorité par des petits extraits montrant la victoire ou la défaite de chacun des opposants ou des présentations des combattants, mais vous aurez aussi quelques vraies scènes d'ambiance en mode solo.

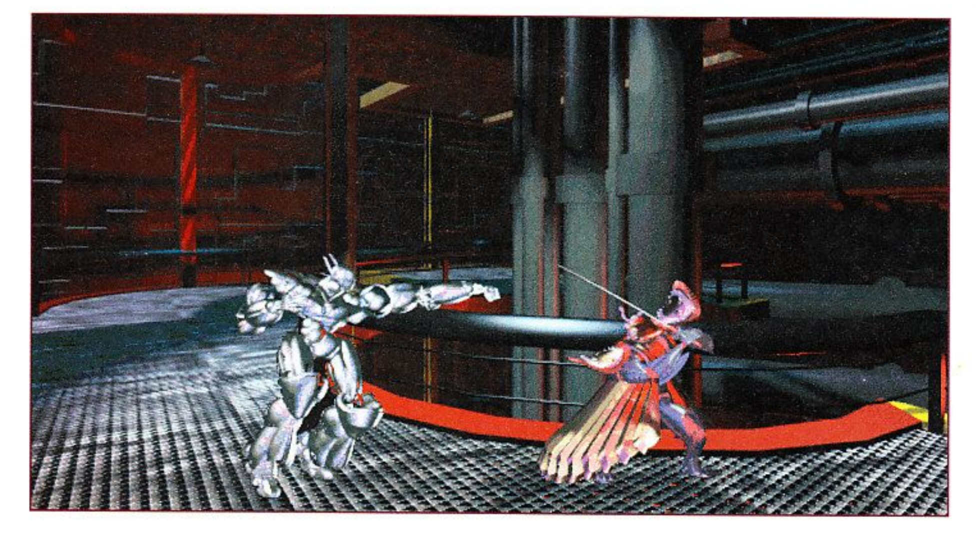
Parmi les grosses innovations, ce sont surtout les combattants qui ont fait l'objet d'un gros effort. Outre leur nombre, ils posséderont chacun une trentaine de mouvements, contre huit pour Rise 1. Les coups spéciaux (huit par personnage) sont spectaculaires, avec surtout des attaques à distance selon chacun ! Le joueur pourra en outre modifier la palette de couleurs de son combattant, en choisissant une des 64 teintes offertes. La possibilité pour les combattants d'interagir avec les décors n'est pas complètement abandonnée et d'ici sa sortie, le produit pourrait bien intégrer une ou deux excellentes surprises de ce genre. Le plus important reste l'animation des robots, qui a subi pour le coup un sérieux ravalement. Plus d'animations bien sûr, mais surtout de meilleure qualité (fluidité et rapidité), permettant ainsi aux développeurs de travailler efficacement sur la jouabilité. La version, que nous avons pu essayer (à cinq mois du jeu finalisé), était déjà largement plus jouable que Rise Of The Robots et que bon nombre de jeux de combat sortis sur PC. Alors tous les espoirs sont permis.

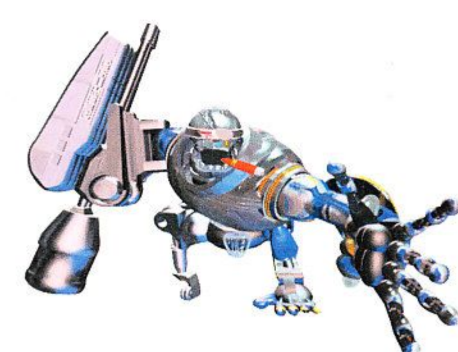
Poussée d'adrenaline



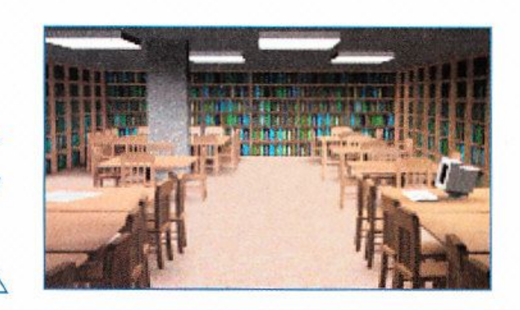
Le prochain jeu de Mirage n'a pas grand chose à voir avec Rise, si ce n'est peut-être, la présence de robots encore plus nombreux. Mélange de Syndicate et de Cannon Fodder, ce jeu en 3D isométrique se déroule dans un monde futuriste où les humains sont menacés par les bio-mechs. Vous dirigez une équipe de cinq robots, à choisir parmi trois types différents, et menez à bien diverses missions : destruction d'objectifs, sauvetage de prisonniers, protection... Vous pouvez diriger vos robots individuellement ou en équipe. Il faut savoir que tous les décors d'Adrenaline Factor (c'est son nom !) peuvent être détruits et croyez-moi, ça explose dans tous les sens.





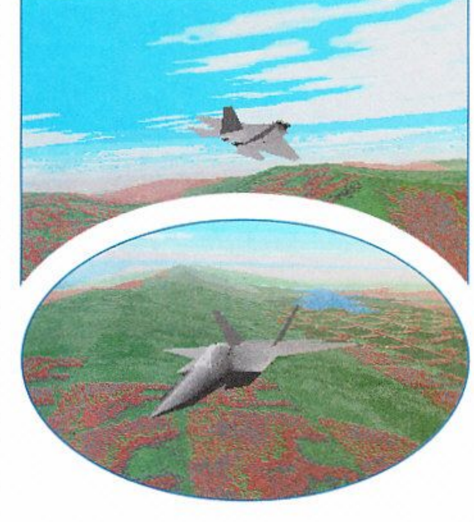


JETFIGHTER STRIKES BACK





JetFighter III renoue enfin avec le réalisme graphique et la jouabilité de Strike Commander. Origin n'a en effet jamais donné de suite à ce simulateur moderne en privilégiant le développement de simulations historiques comme Pacific Strike et Wings Of Glory, qui malheureusement étaient loin d'offrir une réalisation aussi soignée. Le troisième épisode de la série JetFighter de Mission Studios propose des textures plus variées et convaincantes avec des villes de nuit, des buildings, des routes, des voies ferrées, des aéroports, des rivières, des lacs, etc. Tout en relief, la richesse des décors ne semble pas altérer la fluidité de l'animation, mais la configuration minimale sera tout de même un 486DX-33 avec 4 ou plutôt 8 Mo de Ram. Comme pour Strike Commander, la topographie du jeu est calquée sur des données réelles dans un souci de réalisme. Votre base se situe sur un porte-avions en 3D précalculée à l'intérieur duquel vous pouvez évoluer pour jeter un œil à vos décorations, à votre E-Mail (on n'arrête pas le progrès) ou aux ordinateurs. JetFighter III comprend en effet une base de donnée complète sur 60 appareils modernes avec plus de 500 photographies digitalisées, des dessins 3D, des sons et des commentaires digitalisés. Le jeu lui-même vous propose de piloter l'un de ces trois avions de chasse : le F-16 Falcon, le F-22 Lightning II et le F/A-18 Hornet. Tous sont équipés d'un véritable arsenal : Sidewinders (air/air), AMRAAMs, Phœnix, MK82 bombs, Vulcan cannons ou encore des missiles Maverick à guidage laser (d'après la notice, car il semblerait que les Maverick soient plutôt à guidage par reconnaissance d'image... du moins c'est ce qu'affirment nos fous du Thrustmaster). Ce simulateur de vol se plie sans mot dire aux règles du genre en proposant de nombreuses vues extérieures ainsi qu'un cockpit virtuel, devenu indispensable depuis sa première utilisation dans Falcon 3 sous une forme très dépouillée puis dans Strike Commander avec des instruments de bord visibles. JetFighter III gère également les changements météorologiques et offre au joueur des nuages transparents ainsi que des ombres très réalistes. Prévu pour septembre sur CD-Rom PC, un CD add-on est déjà en développement avec entre autre l'indispensable option Multijoueurs.

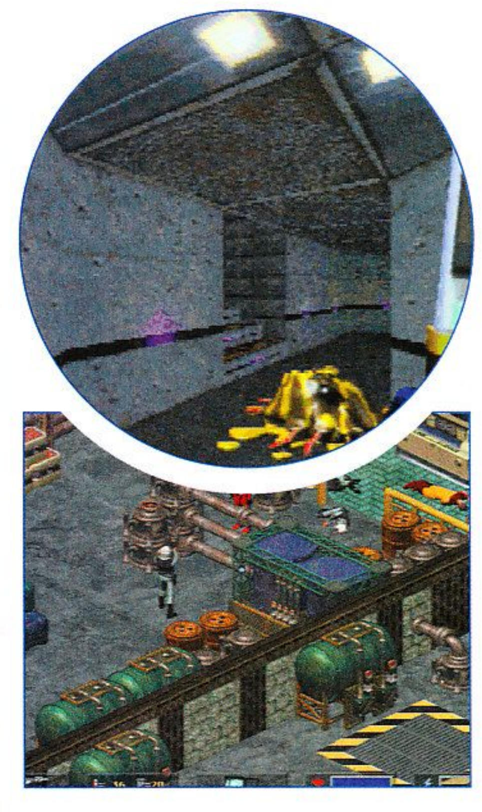




THE ULTIMATE SHOCK

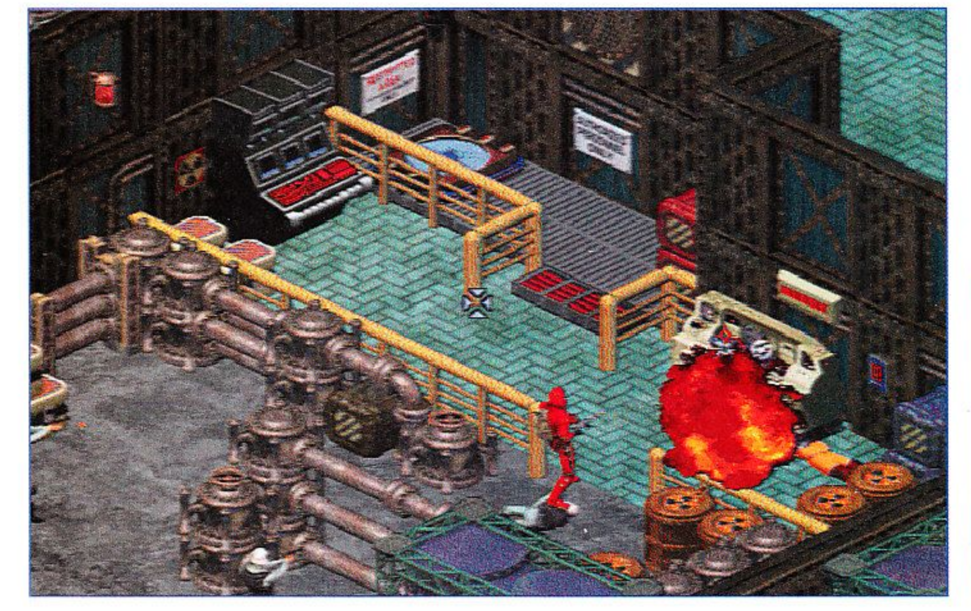
Dans **Cybermage**, vous incarnez un super héros bardé de technologies et de pouvoirs mutants dont la mission est de sauver la planète des sombres desseins de l'affreux Necrom. Vous allez donc vous balader en 3D subjective dans des lieux assez mal fréquentés (extérieurs ou intérieurs), avec comme mission officielle de faire le ménage dans les rangs aliens. Conçu par les développeurs de System Shock, Cybermage proposera au joueur une interface complète et ergonomique (joystick possible) se rapprochant beaucoup de celle de son prédécesseur : inventaire, angle de tir à gérer, mouvements « réalistes » (sauter, s'agenouiller, s'allonger), maniement variable d'une même arme ou pouvoir, discussion avec les autochtones et même utilisation de véhicules… riche le soft, riche ! La mode étant enfin aux jeux d'action SVGA, Cybermage bénéficiera de cette résolution. Pour le moment, reconnaissons que les graphismes VGA aperçus ne sont pas époustouflants. Cela dit, l'ambiance sonore devrait être au rendez-vous : respiration lourde du héros, gargouillis répugnants de protoplasmes glaireux, borborygmes plaintifs d'humanoïdes violentés (avec la maousse gerbe de sang qui va de pair), etc. Sortie prévue en septembre.

Autre soft dont l'intrigue se situe dans un univers futuriste : **Crusader**. Versant « action first » d'Ultima 8, il proposera comme son aîné une vue en 3D isométrique, des personnages en 3D mappée et une foultitude de mouvements possibles (courir, sauter, s'accroupir, etc.). Comportant une large part de tir sur cibles mouvantes, selon le concept « what you see is what you shoot », ce jeu vous proposera également des énigmes à résoudre, à commencer par les tactiques à mettre en œuvre face au comportement spécifique de chaque ennemi (choix de l'arme, attaque frontale, utilisation des objets environnants, embuscade ou évitement). Tout en SVGA, avec des décors très travaillés, ce soft sera enrichi de multiples séquences vidéos qui introduiront et concluront chacune des missions proposées. Vivement septembre !

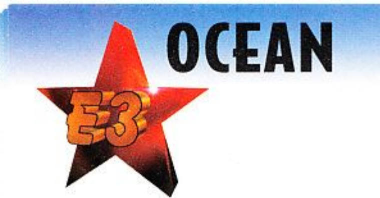


Pour ce qui est de **Wing Commander 4**, le tournage se déroule pendant neuf semaines aux mois de juin et juillet. On retrouve à peu près les mêmes acteurs que dans WC3, mais avec un tournage aussi long, on peut se demander si le produit ne sera pas plus qu'un « simple jeu » ?

Enfin, **The Darkening** est en développement en Angleterre sous la houlette du frère de Chris Roberts. Annoncé comme la suite de Privateer, le produit pourrait bien en fait finir comme un jeu entièrement nouveau et autonome. Quoiqu'il en soit, le tournage se déroulait lui aussi au mois de juin dans les studios de Pinewood avec entre autre la participation de Mathilda May.

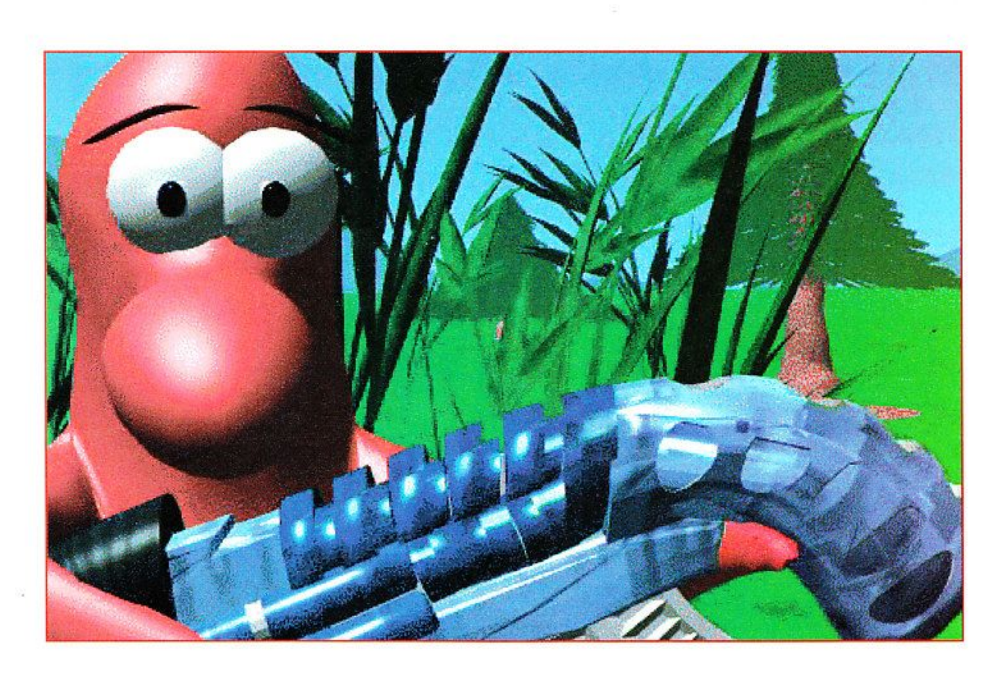






LA RENAISSANCE

Suite à l'accord de distribution de ses produits avec Ocean, Team 17 surfe au sommet de la vague avec un nombre impressionnant de produits annoncés. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici les prochains produits phares de cette petite équipe maintenant devenue grande.



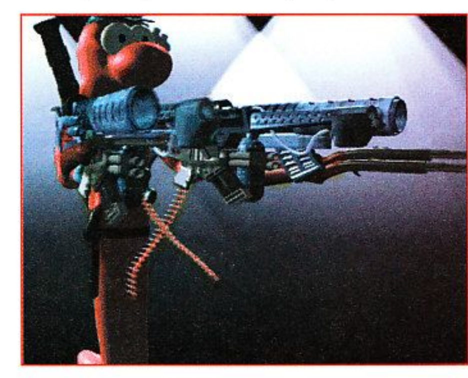
Démarrons ce tour d'horizon à ras de terre avec **Worms**, un jeu quasi-inclassable qui rassemble à lui tout seul les genres action, réflexion, stratégie, massacre ramboïde, crises nerveuses et franches rigolades ! Dans un monde où la pitié n'a pas vraiment cours, vous dirigez quatre vermisseaux dans leur quête aussi désespérée que ridicule pour la survie. En effet, étant donné que trois autres joueurs possèdent leurs propres bestioles (ça peut aller jusqu'à huit joueurs, mais alors vous n'en contrôlez que deux chacun), le terrain généré au hasard promet de devenir au bout de quelques tours un no man's land totalement dévasté ! Les décors variés (forêt, banquise) médiévaux-fantastiques, futuristes, que sais-je encore, recèleront de nombreux obstacles et pas-



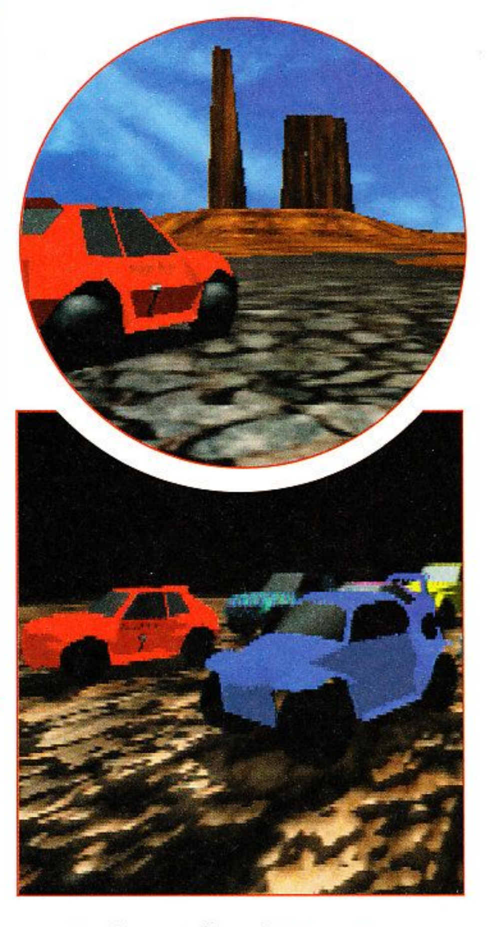
À devenir ver de rage !

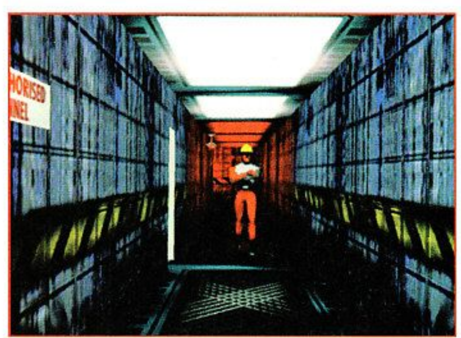
sages secrets. Vous avez maintenant dû comprendre (sinon on ne peut plus rien faire pour vous…), le but à peine avouable de Worms consiste à massacrer sans remord les vers de son prochain, ceux du jeu en tout cas. Le tour de jeu se déroule en séquences, durant lesquelles chaque joueur dirige son premier ver pour assouvir ses instincts meurtriers, et ensuite on passe au deuxième ver de chacun. D'ici à ce que vous parveniez au quatrième, il se pourrait bien que celui-ci soit porté manquant, car même si chacun de vos guerriers invertébrés possède cent points de vie, on se rend vite compte que les moyens d'y effectuer des coupes claires ne manquent pas !

Pour attaquer, vous pouvez d'abord procéder à des massacres généralisés, histoire de nettoyer un peu autour de vous. Dans cette optique, vous disposerez de grenades, de bazookas, ou, le fin du fin dans le genre, de bombes à fragmentation. Alors que les rangs commencent à s'éclaircir, le moment est venu de procéder à des frappes plus chirurgicales. Il est alors temps d'opter pour le fusil à canon scié, le missile à tête chercheuse, et en dernier ressort l'attaque kamikaze. Si les choses commencent à prendre un tour assez déplaisant, un léger repli stratégique peut s'imposer. Vous pouvez alors enterrer vos vers en les faisant creuser, franchir des gouffres à l'aide de poutrelles, et même recourir à une téléportation façon Star Trek ! Comme vous pourrez l'observer sur les photos, Worms ne brille pas particulièrement









par son aspect visuel, qui rappelle les premiers Lemmings. Quand même, la version PC sera agrémentée d'un scrolling parallaxe, de séquences cinématiques 3DS, et d'un replay qui mettra en valeur vos coups les plus vicieux ! En fait, l'intérêt du jeu réside essentiellement dans son concept : rien de plus jouissif que de s'approcher en rampant d'un ver adverse impuissant, d'armer le bazooka, et de balancer la purée à pleine puissance ! Préparez déjà une liste de petits noms doux pour vos futurs vers, ils infesteront vers octobre les écrans de nos PC, Amiga et consoles !

Foncez à 70 images/seconde !

Autre produit en cours de développement, **Rollcage** promet de combler les passionnés de courses de voitures mouvementées ! Le jeu devrait proposer une vingtaine de circuits différents, qui vous feront traverser des étendues glacées ou sablonneuses, des canyons, des paysages verdoyants et des chemins de terre poudroyants. Il est même question d'une course dans un parking à étages ! Vous pourrez démontrer vos talents de pilote au volant de dix bolides tout terrain, vous offrant l'option de quitter la route à loisir et de chercher des raccourcis en rase campagne, qui en fait devraient être riches en rebondissements ! Rollcage permettra de disputer des championnats vous tout seul face à cinq adversaires gérés par cet imbécile d'ordinateur, ou vous toujours tout seul contre cinq crétins humains (enfin, c'est vous qui choisissez vos copains...) *via* l'option réseau. Comme vous ne le voyez pas encore sur les photos d'écran, étant donné que les graphismes en sont encore à leurs balbutiements, le jeu sera représenté en vue subjective ou extérieure et offrira (en tout cas on l'espère) une vitesse d'animation très respectable : quinze images/seconde sur 486 DX 33, et 70 sur un Pentium ! Rollcage est aussi prévu sur consoles, le tout vers la fin de l'année.

Mais ce n'est pas tout, Team 17 nous prépare aussi son Doom, ou plus exactement un jeu à mi-chemin entre System Shock et Syndicate. **Allegiance** (c'est son nom) vous mettra dans la peau d'un espion des temps modernes, par l'intermédiaire d'une vue 3D subjective. Avec l'avortement de la guéguerre Est-Ouest, les agents secrets élevés au Martini et au Dom Pérignon ne sont plus vraiment en vogue. Plus question de tirailler dans tous les coins, les nouveaux espions ne disposent pas du permis de tuer, et vous devrez faire preuve de beaucoup de sens stratégique. Allegiance vous immergera dans les eaux troubles de l'espionnage et du terrorisme international, et pour que la fête soit complète, vous devrez à l'occasion vous infiltrer dans un cartel de drogue sud américain. Vos diverses missions vous mettront face à face avec cinquante types de personnages différents, de quoi occuper vos soirées à remplir des tas de fiches signalétiques comme aux R. G. ! En attendant la sortie classée « confidentiel secret défense » du soft (pas avant 96), nous tenterons de nous infiltrer chez Team 17 pour vous informer de la progression de son développement. Du moins au plus offrant !





Pour la suite, de nombreux autres produits sont en développement, parmi lesquels un soft de gestion d'équipes de football, mais aussi des jeux d'action, un flipper et quelques autres surprises qui vous seront révélées dans le numéro de septembre de Génération 4.



TFX : EF 2000

Bouclez votre ceinture, DID nous prépare le décollage de son nouveau chasseur virtuel, qui contrairement au premier TFX, promet cette fois d'être un vrai simulateur ! Et fidèle à la réputation de son moteur 3D, sa vitesse de croisière menace de laisser ses concurrents sur la piste !

« Quand on a une bonne idée, on persévère dans la même voie ». C'est probablement la stratégie de DID, qui n'a cessé depuis sa création d'améliorer son moteur 3D, au fil des jeux, jusqu'à atteindre des sommets au niveau technique avec TFX et Inferno. Et l'escalade continue, pour notre plus grand plaisir, avec un nouveau simulateur dans lequel culminera toute l'expérience que l'équipe de développeurs a accumulée dans le domaine. De plus, en violent contraste avec leur dernier soft - Inferno - DID devient sérieux : EF 2000 s'annonce comme une simulation fidèle de l'Eurofighter 2000, un avion destiné à assurer aux pays européens ayant participé au projet (et non pas nous !) la suprématie aérienne. Sur le papier, l'Eurofighter devrait surclasser le futur F-22 américain, le Rafale et même le Su 35, la prochaine version du Su 27 Flanker ! Pour s'assurer de l'exactitude du modèle de vol et des systèmes d'armement, DID a travaillé en étroite collaboration avec le bureau de la RAF chargé du développement du vrai chasseur et ses deux pilotes d'essai. Dans les faits, la modélisation s'est avérée tellement proche de l'originale que les militaires se sont crus obligés de fausser quelques données classées top secret ! De plus, DID développe maintenant son propre simulateur de cockpit, appelé Sigma, destiné à l'entraînement des pilotes (les vrais, pas nous) sur différents avions. Eh oui, DID se trouve pris à son propre jeu !

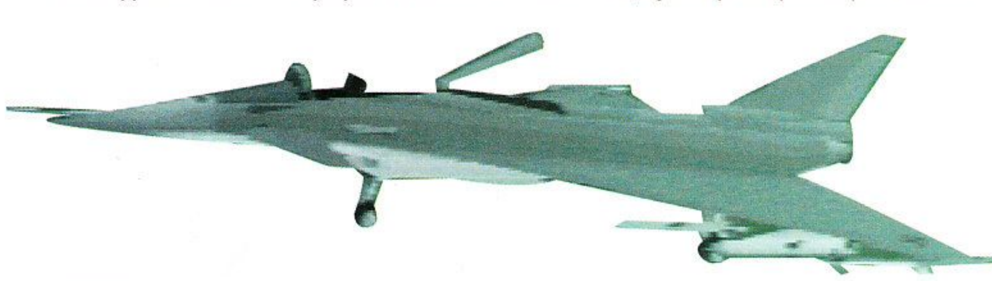
Par rapport au premier TFX, le champ d'action peut paraître un peu restreint. En effet, TFX 2 ne propose qu'un avion pilotable contre trois dans le précédent, et une seule zone d'action tandis que le premier en avait plusieurs.

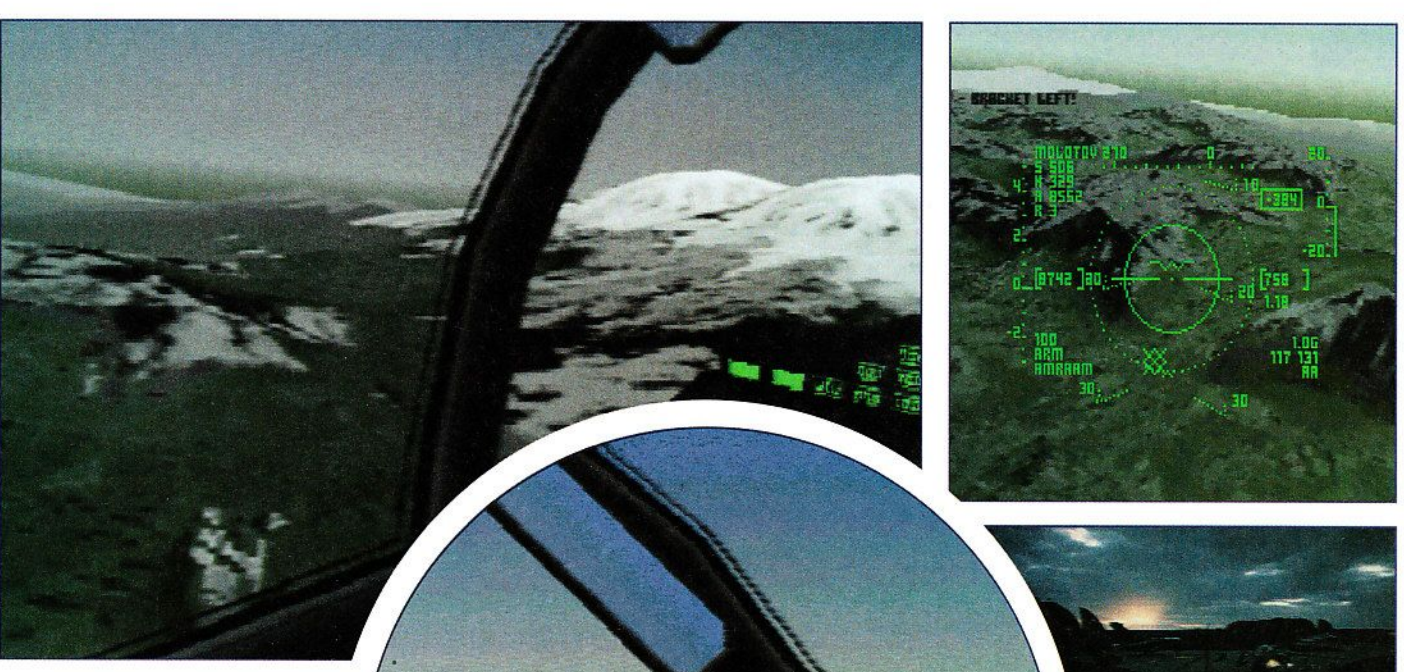
Mais on l'a déjà vu, ce que TFX 2 perd en variété, il le gagne en précision. Le jeu offrira une campagne complète au-dessus des pays nordiques, Suède et Finlande, soit quatre millions de km² modélisés d'après les cartes d'aviation Jeppesen et de photos satellites. De plus, rien à voir avec des missions aux facteurs déterminés à l'avance, la campagne sera gérée en temps réel par une intelligence artificielle à tous les niveaux : politique, stratégique, logistique et tactique. On retrouve le concept du champ de bataille virtuel qui avait fait les beaux jours de Falcon 3 ! Mais dans TFX 2, le joueur pourra prendre part à une mission de son choix à tout moment durant le conflit, sans se plier à un calendrier fixé à l'avance. Il est même possible, bien que DID n'ait encore rien décidé à ce sujet, que le joueur puisse influer sur la stratégie suivie lors de la campagne. La simulation de combat se doublerait alors d'un wargame en temps réel ! En tout cas, ce système assure une variété quasi-infinie au niveau des missions, sauf en ce qui concerne les forces en présence. On retrouvera donc les forces de l'OTAN avec des escadrilles d'Eurofighters pour les gentils héros, et les Russes avec leur nouveau Su 35 dans

Presque plus vrai que le vrai !

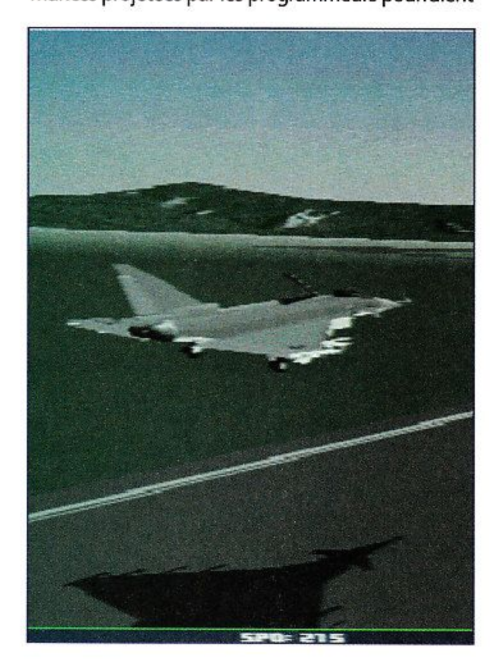
la peau des vilains pas bôs. Rassurez-vous, ils n'occuperont pas les cieux à eux tous seuls, car environ quarante avions différents devraient être représentés, sans parler des unités terrestres.

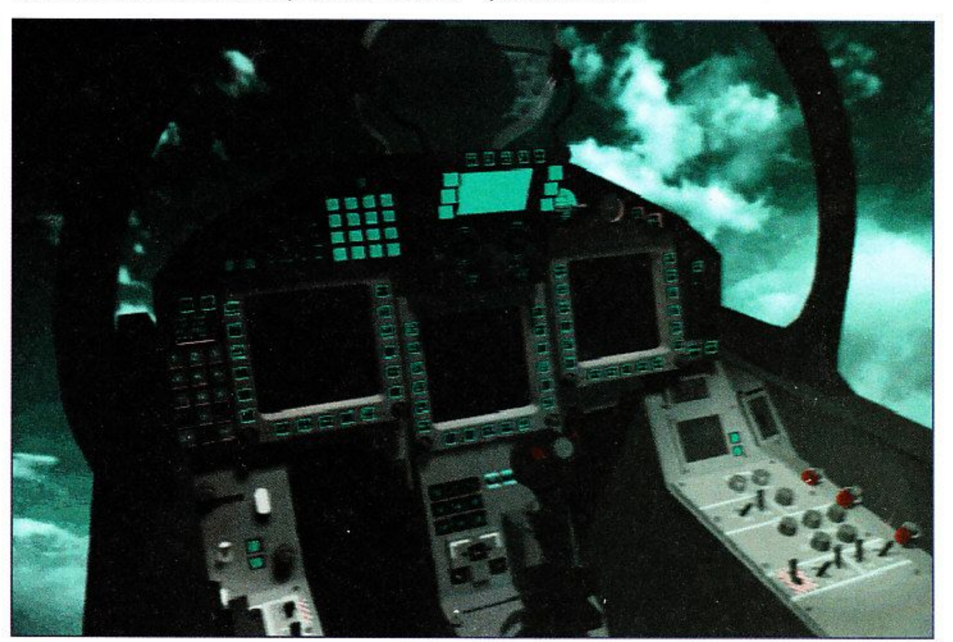
À l'échelle de la mission, vous évoluerez en tant que leader d'un vol incluant au maximum trois ailiers, auxquels vous pourrez donner des ordres permettant d'appliquer toutes les tactiques en vigueur dans les combats aériens modernes. En plus de nombreuses vues extérieures, vous disposerez d'un cockpit virtuel qui améliorera encore celui déjà





très réussi du premier TFX. Tous les systèmes d'avionique et d'armements prévus sur l'Eurofighter seront fidèlement repris, et vous pourrez ainsi participer à des attaques air-sol en plus de missions de patrouille ou d'interceptions dans les airs. Continuons par plus fort, jusqu'à huit joueurs pourront participer ensemble à une campagne, ou plutôt s'affronter à coups de missiles, puisque quatre piloteront des Eurofighters tandis que les quatre autres se retrouveront dans le cockpit du Su 35. Malheureusement ce dernier devrait reprendre le modèle de vol conçu pour l'Eurofighter, et par conséquent l'avion russe ne volera pas selon ses caractéristiques propres. Malgré tout, cette option promet des affrontements épiques ! Et surtout si l'on sait que la puissance du moteur 3D permettra à une douzaine d'avions d'évoluer dans le même périmètre sans ralentissement pour l'animation... Parlons-en justement, car les performances projetées par les programmeurs pourraient en faire pâlir plus d'un : sur Pentium, on murmure déjà le chiffre de 50 images/seconde en VGA, et pas loin de 25 en SVGA ! Redescendons un peu sur terre, la configuration minimale tournera probablement autour d'un 486 DX2. On peut les en excuser, car le terrain comme les objets 3D seront enrobés de nombreuses textures. Et si les couleurs choisies peuvent paraître un peu ternes à certains, elles s'avèrent malgré tout plus réalistes que les tons habituellement criards adoptés par les graphistes de nombreux simulateurs de vol. On le répète, DID vise cette fois le réalisme à tout prix. En bref, TFX : EF 2000 se pose comme un candidat très sérieux, avec Jetfighter 3 et Falcon 4, pour la place du meilleur simulateur de combat au moment de la période de Noël !

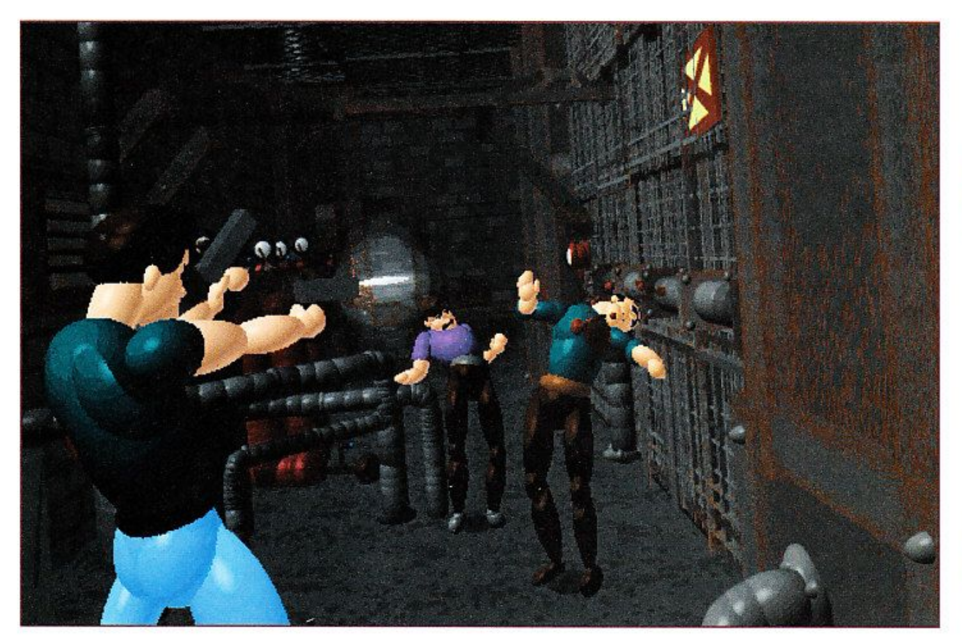






TRAVAIL EN BINÔME

L'entité Psygnosis/Sony imposait sa présence sur tout le salon, avec un stand gigantesque, rempli de produits annoncés généralement sur console PSX puis sur CD-Rom PC et réciproquement. Une approche du marché reprise par beaucoup d'autres éditeurs...

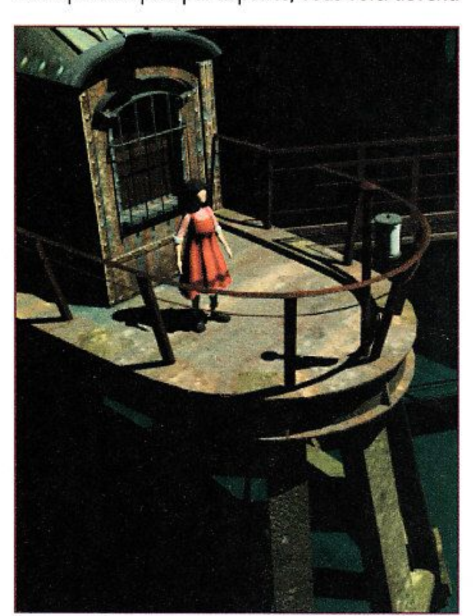








Si la majorité des titres présentés tournait sur la nouvelle console de Sony, la PlayStation (PSX pour les puristes), nous avons pu tout de même découvrir quelques petites surprises dans les salons privés de Psygnosis. Le produit sur lequel nous nous sommes le plus attardé était la suite d'Esctatica, le soft génial développé par Andrew Spencer. Depuis, il a créé sa société (Andrew Spencer Studio) et profitant de l'expérience acquise, il s'est lancé sur un nouveau projet beaucoup plus ambitieux. Le premier épisode vous permettait de diriger un héros peu scrupuleux dans une aventure violente, immorale, dotée d'un humour noir délectable. Utilisant une technologie largement supérieure à celle d'Alone In The Dark pour ce qui est de l'animation du personnage, le jeu avait été malheureusement un peu bâclé pour sortir en temps et en heure. Consciente de ces problèmes, l'équipe s'est donc promis de bien faire attention à la finition du produit. Le jeu se déroule cette fois dans un futur très proche. Le héros se voit embringué dans une salle histoire, sa fiancée étant kidnappée par un gang de tueurs.
Pris à parti en plus par la police, vous voici devenu un fugitif dont la seule alternative est d'investir le Q. G. des criminels et de tout casser. Vous vous en doutez, vous allez de ce fait utiliser le seul argument de poids : la violence. Vous allez donc explorer des entrepôts et divers bâtiments, longeant les murs pour surprendre et massacrer tout individu suspect. Vous pourrez vous coller contre une surface, tirer des deux mains et surtout utiliser quelque peu votre matière grise, certains mécanismes demandant en effet un peu de réflexion. Le jeu reste malgré tout un produit d'action pure et dure, avec encore une fois un énorme travail sur l'animation des personnages. Vous les verrez tressauter sous l'impact des balles, s'écrouler au sol ou à genou, vous supplier éventuellement de ne pas les achever, mais au final, vous n'aurez aucune pitié, en les massacrant d'une balle en pleine tête. Si on ne fait pas vraiment dans la dentelle avec Urban Decaye, le réalisme de ses scènes plaira sûrement à la majorité d'entre vous, étant un jeu adulte destiné à un public averti ! Entièrement en SVGA, vous n'êtes pas prêt de vous en remettre, tellement c'est beau...



Made in France

Les bureaux français de Psygnosis se montrent particulièrement actifs, avec dans un premier temps le jeu d'aventure basé sur le merveilleux film « La Cité des Enfants Perdus ». Le jeu d'aventure semble être un savant mélange entre Little Big Adventure et Alone In The Dark, le tout en SVGA bien entendu. Pour l'occasion, les graphistes ont complètement modélisé la ville que vous avez pu découvrir dans le film. L'intrigue globale rappellera bien sûr son homologue du grand écran, mais le joueur ne sera pas épargné par les surprises. Un deuxième produit que nous avons pu découvrir sur PSX pour l'instant, était





un football nommé PowerSports Soccer. Une adaptation PC pourrait être envisagée, même si les performances lamentables de notre envoyé spécial, face à l'un des dirigeants de Psygnosis France, ont laissé le public sceptique sur les capacités des joueurs PC ! Enfin, Parasite est un jeu de type Beat'em up, se déroulant dans un futur relativement proche. La terre est sous la menace d'une invasion extraterrestre, sous forme de virus qui transforment les gens en immondes créatures. Vous êtes vous-même pris en charge par un gentil parasite, venu sur terre pour aider ses pauvres habitants. Il va lui aussi utiliser votre organisme pour se propager et vous permettre ainsi de combattre l'invasion. D'humain au premier niveau, vous allez rapidement subir quelques transformations et surtout acquérir de nombreuses armes afin d'exploser les hordes d'adversaires toujours prêtes à vous attaquer. Le jeu n'est pas sans rappeler des produits comme Rolling Thunder et dans une moindre mesure Flashback. Vous déplacez un sprite sur des écrans constitués de plusieurs niveaux : balcons, échelles, toitures…



Sauce console

Nous avons donc pu surtout découvrir de très nombreux produits sur consoles, prévus également sur PC. Celui qui semble *a priori* le plus impressionnant est… une nouvelle course de voitures se nommant Destruction Derby. Pour ceux qui connaissent un peu les jeux d'arcade et plus spécialement Daytona USA, la ressemblance va vous sauter aux yeux. Utilisant la 3D texturée typique pour ce genre de produits, il s'agira d'une course de voitures de type stock-car. Collisions, ailes arrachées, tête-à-queue et tonneaux vous plongeront sur une véritable arène d'asphalte. Jouable à plusieurs, le jeu pourrait bien devenir une référence sur PC, malgré une concurrence acharnée de la part de tous les autres éditeurs.

Utilisant à peu près la même technologie, Wipe Out est une course de véhicules futuristes carrément orientée combat. En mode solo ou contre un adversaire humain, voici une folle poursuite annoncée





elle aussi pour Noël. Toujours dans les jeux d'arcade, Krazy Ivan placera un ou deux joueurs dans l'armure de robots de combat, sur des champs de bataille tout en relief ! Assault Rigs sera lui un jeu réseau, dans lequel les joueurs s'affronteront dans une cinquantaine d'arènes, avec à leur disposition une vingtaine d'armes différentes, pour des courses explosives dans le cyberspace. Chronicle Of The Swords est, quant à lui, un jeu de rôle typiquement console, faisant appel à la mythologie des Chevaliers de la Table Ronde. Entièrement en SVGA, à travers une soixantaine de lieux différents, combattez et explorez un monde fantastique. Parmi les autres projets, on peut citer Sentient, G Police... Bref, toute une flopée de jeux, pensés il faut bien le préciser, pour un support aussi large que possible.

Ils arrivent enfin

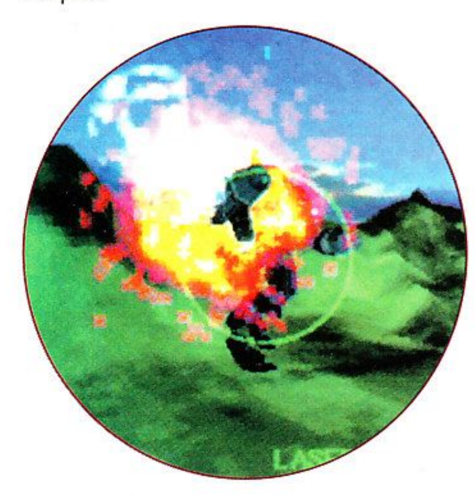
Et puis, il ne faut pas oublier ceux que l'on pourrait presque appeler les classiques, avec des produits comme Darker ou encore Ringcycle, des softs peut-être moins impressionnants sur le papier, mais comme on dit chez nous « le budget ne fait pas la qualité ». Lemmings 3D, que vous pouvez trouver en démo sur le CD, est une nouvelle approche du génial Lemmings. Vous pourrez cette fois évoluer dans des environnements en trois dimensions et s'il faut un certain temps avant de commencer à s'y habituer, le résultat final semble des plus originaux. Ringcycle est le prochain jeu de rôle/aventure de Maelstrom et donc de Mike Singleton, en partant du principe qu'il arrive déjà à finir Lords Of Midnight pour Domark. L'originalité du produit vient essentiellement du monde dans lequel vous évoluez, qui vit lui aussi en temps réel ! Premier volet d'une trilogie, le jeu sera accompagné d'une bande sonore de qualité, puisqu'il ne s'agira ni plus ni moins que de l'Opéra de Richard Wagner (L'anneau des Niebelungens).

Tir Nanog est un remake d'un jeu sorti sur Spectrum en 1985 ! Utilisant la mythologie comme base de données, ce jeu mêlant aventure, jeu de rôle et stratégie ravira les Celtes et leurs admirateurs. Darker est un shoot en 3D, permettant à deux joueurs de s'éclater respectivement, totalement compatible avec les casques de VR. Damnesia est un autre jeu de tir aux vaisseaux entièrement modélisés, utilisant les technologies du moment : Textures, Voxel et Fong. D'autres projets sont en développement, dont quelques-uns sur notre territoire, mais il faudra attendre encore quelques mois avant d'en savoir plus.

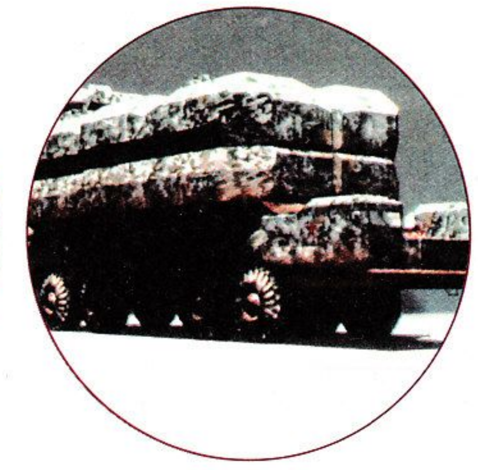












LE VILLAGE INFO-LUDIQUE



Le géant du jeu micro était pour une fois bel et bien là, avec une présence rehaussée par un partenariat avec Intel. Tous les genres étaient présents sur le salon, avec une ou deux très grosses surprises et une soirée Wing Commander 4 mémorable.

En superficie, le stand Electronic Arts était sans conteste l'un des plus imposants derrière ceux de Sega, Sony, Nintendo et 3DO. Seuls Acclaim, Viacom, Philips, Disney et GTE pouvaient prétendre concurrencer le géant américain. Avec ses deux labels de prestige : Origin et Bullfrog, sa branche dédiée au sport : E. A. Sports et l'édition de produits de grande qualité comme Fade To Black de Delphine Software, le distributeur multicartes avait de quoi animer son stand. Une dizaine de produits étaient ainsi en démonstration sur PC ou PlayStation, tandis que des vidéos passaient en boucle sur grand écran. Une aire de repos fut même aménagée à l'extrémité ouest du stand avec une trentaine de chaises placées devant un écran géant diffusant des bandes annonces rythmées à l'écran par trois animateurs et sur le stand par des effets spéciaux tels des fumigènes symbolisant les nuages de Magic Carpet 2... Chez Bullfrog, les produits sont toujours les mêmes, à savoir : Theme Hospital, Gene Wars, Creation, Syndicate Wars, The Indestructibles, Magic Carpet 2, Dungeon Keeper et Hi-Octane testé dans le numéro d'été. Dungeon Keeper inverse toujours les données d'un classique JDR en vous proposant de défendre votre château et ses trésors contre l'avidité des aventuriers. Pour cela, vous placez des pièges et quelques échantillons de votre stock de monstres (plus de quarante espèces) aux endroits stratégiques. Les séquences à la Doom emploient le moteur 3D de Magic Carpet avec des effets lumineux hyperréalistes renvoyant Doom aux oubliettes. Jouable en mode Multiplayer bien sûr et prévu pour la fin de l'année, Dungeon Keeper semble posséder une vie propre avec des monstres intelligents ayant chacun leurs caractéristiques. Si vous placez des araignées et des orcs aux deux extrémités d'un couloir par exemple, et que l'ennemi tarde à arriver, il est fort probable que les araignées commencent à avoir faim et attaquent les orcs !



▲ *Les séquences en 3D mappée portent la marque de fabrique : made in Bullfrog, label de qualité incontesté depuis Magic Carpet et récemment Hi-Octane.*

Les perles d'innovation de Peter Molyneux

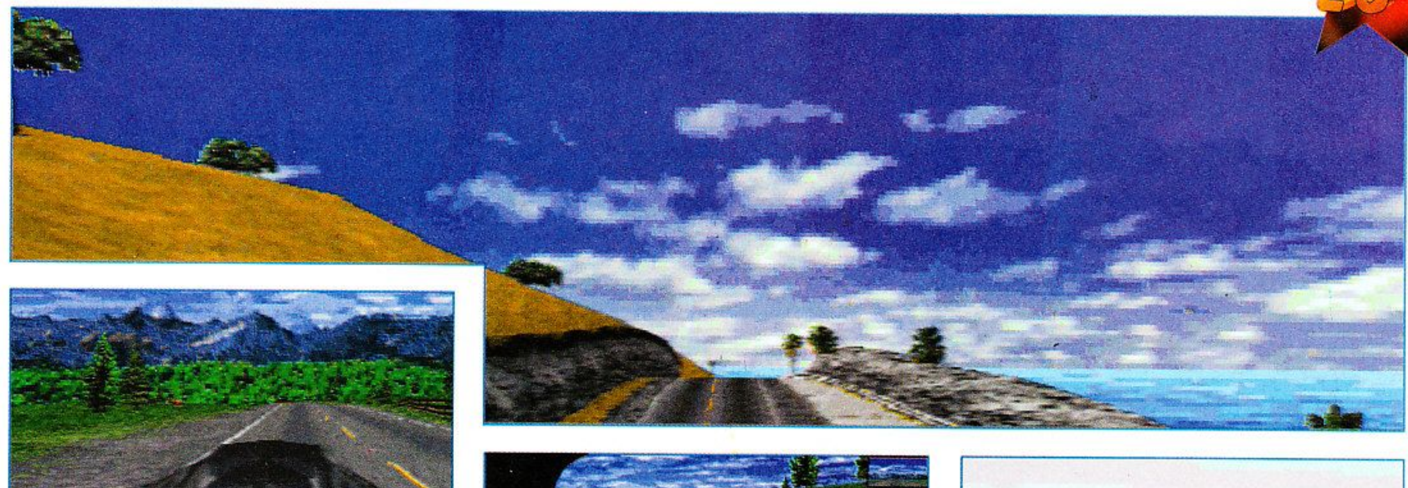
Autre cas pratique, la taille des hommes-dragons les empêche de passer sous certaines portes, alors évitez les erreurs d'estimation... Magic Carpet 2, quant à lui, propose de nouveaux graphismes, de nouveaux sorts, des effets lumineux améliorés pour les explosions et les tirs ainsi qu'une tonne de monstres supplémentaires comme ces meutes de loups particulièrement réalistes. Prévu entre septembre et novembre 95.

The Indestructibles, présenté sous l'ancien nom Myst à l'ECTS, est l'hommage de Bullfrog au Comic Book. Vous dirigez en effet un super héros dont vous aurez préalablement défini les pouvoirs. Pour préserver l'équilibre du jeu : plus vous ajoutez de pouvoirs positifs, plus vous écopez de malus. Votre super héros pourrait ainsi ne pas supporter la lumière du soleil et être obligé de se déplacer à

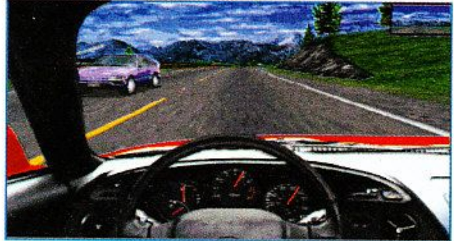






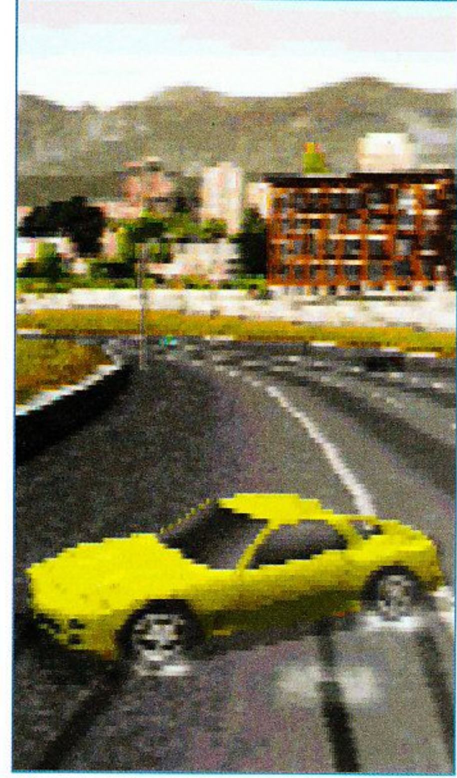


▲ Vitesses manuelle ou automatique, vue extérieure...

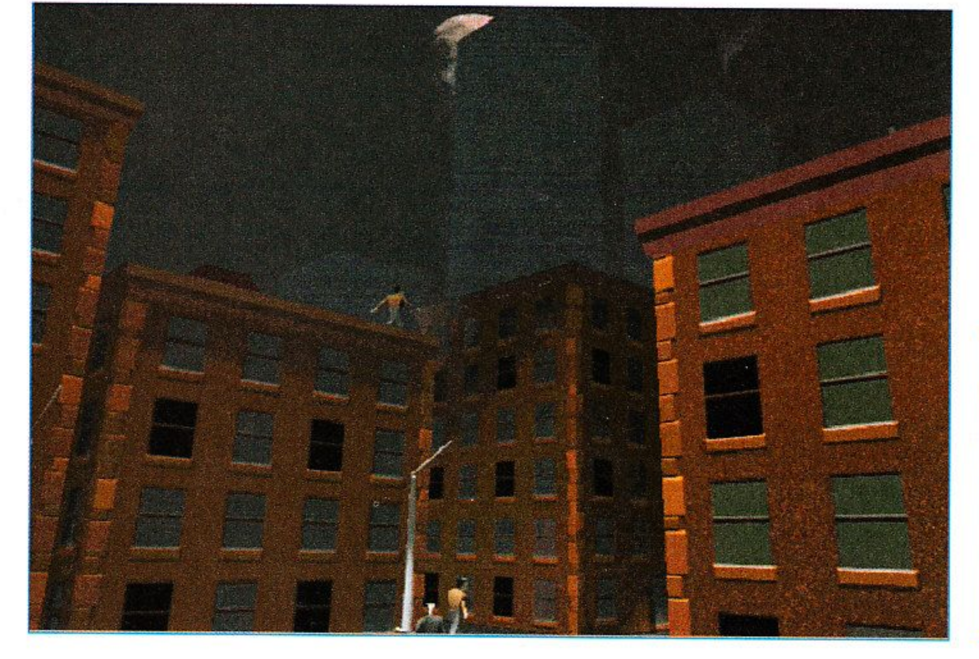


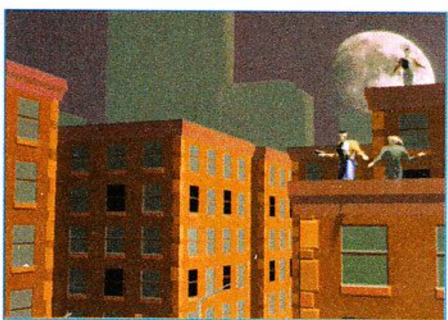
▲ ... ou vue intérieure, Need For Speed est un jeu conciliant.

l'ombre des bâtiments. Entièrement en 3D calculée en temps réel, vous pouvez évoluer aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur des buildings de la mégapole futuriste et chacune de vos attaques aura des conséquences sur votre environnement. Toutes les vitres d'un immeuble touché de plein fouet exploseront, par exemple. Jouable en multijoueurs comme les deux jeux précités, il faudra patienter jusqu'à Noël pour savourer la dernière perle d'innovation de Peter Molyneux. Electronic Arts, grand supporter de la 3DO, se décide enfin à convertir sur CD-Rom PC quelques-unes de ses plus grandes réussites sur la console de Trip Hawkins (ex-PDG d'E. A.). Need For Speed fait partie du lot et ses textures ne suffisent pas à cacher ses liens de parenté avec la série des Test Drive d'Accolade. Simulation automobile à part entière, Need For Speed ne cède jamais le pas à l'arcade même si le fait de heurter un obstacle vous permet d'admirer de spectaculaires tonneaux et autres carambolages en vue extérieure. L'animation un peu lente sur 3DO au goût de certains, n'a pas été accélérée pour justement mettre en avant le plaisir de la conduite (n'oublions pas que le jeu vous propose de piloter la crème de l'automobile). En revanche, la résolution graphique a été améliorée puisqu'elle est désormais de 640x480. Un autre atout de la version CD-Rom PC sur la 3DO est la possibilité de jouer en réseau. Sortie du jeu prévue pour fin 95. Electronic Arts, en collaboration avec Colossal Pictures, compte élargir son public aux amateurs de films interactifs avec le surprenant Psychic Detective. Entièrement en vidéo et vue subjective, ce « jeu » vous prête les yeux d'un médium qui toute sa vie a exploité son don à des fins personnelles pour tomber les filles, tricher aux examens et gagner de l'argent en animant des shows. Mais face à une épidémie de meurtres dans votre entourage, vous devrez jouer les détectives psychiques et mettre à jour les pensées des potentiels serial killers que vous serez amenés à rencontrer. D'autres annonces étaient faites plus discrètement, avec par exemple The Darkening, la suite de Privateer, développé en Angleterre par le frère de Chris Roberts, mais aussi avec des produits comme NHL Hockey 96, Fifa Soccer 96 ou encore Space Hulk 2 !



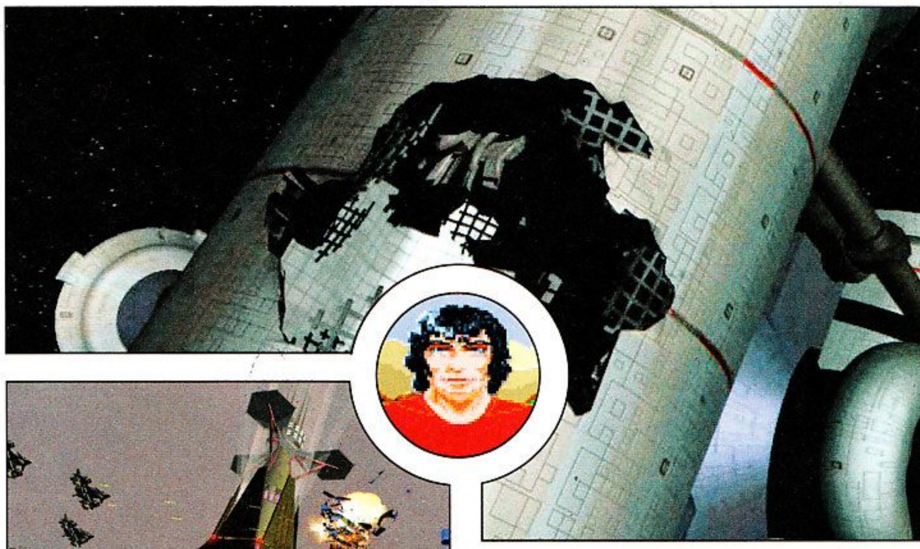
▲ Pas de doute, les mauvais conducteurs peuvent être suivis à la trace (de gomme).





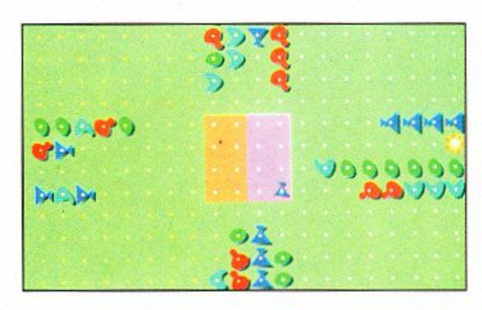
DANS LES STARTING-BLOCKS

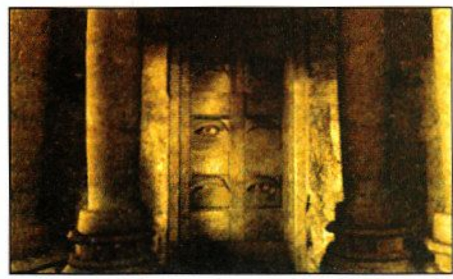




Trimark fait partie de ces boîtes de production comme la Fox, Viacom ou MCA/Universal qui, face à l'explosion de la micro ludique et du « multimédia », ont créé une division consacrée au développement de jeux vidéo ou acheté des parts d'une boîte d'édition (comme MCA pour Interplay). Ainsi, Trimark Holdings créa Trimark Interactive en mars 1993 et édita des simulateurs comme Tornado : Operation Desert Storm (de Digital Integration) et Air Havoc Controller sur micro. Aujourd'hui, la branche ludique nous révèle MagBall, The Hive et Faery Tale Adventure Part II. MagBall est leur premier titre développé en interne. Débuté en novembre 94, le développement de ce jeu d'arcade/sport en 3D calculée en temps réel s'achèvera sous peu pour une sortie prévue fin 95. Vous êtes aux commandes d'un véhicule « magnétique » en apesanteur, fonçant à une vitesse parfois supérieure à 1 000 km/h dans le but de marquer des points avec une balle magnétique dans les cages adverses. Dans son concept, on pourrait le rapprocher d'un Ballistix en 3D. Ces matches, jouables contre l'ordinateur ou en multijoueurs (jusqu'à quatre), se déroulent dans d'immenses arènes 3D à l'architecture de plus en plus complexe au fil du tournoi. Rampes, tunnels, tremplins, zones turbo, murs à 90°, rien ne vous sera épargné ! Entièrement en SVGA et développé pour fonctionner sous Windows 95, MagBall requerra un 486DX2-66 au minimum, avec lecteur CD-Rom bien sûr. Toujours dans le domaine de l'action 3D, The Hive est un autre titre CD-Rom tournant sous Windows 95. Développé par Rainbow America, les créateurs d'Air Havoc Controller, ce jeu vous donne à nouveau l'occasion de sauver la galaxie (c'est d'un banal...) d'une invasion d'abeilles mutantes (ah !) dont le « miel » pourrait servir d'arme biologique à la mafia interstellaire (je n'ai rien dit). Enchaînant les scènes intermédiaires aux séquences de tir (au sol ou dans l'espace), jouable uniquement en solo, The Hive tire son inspiration de Rebel Assault. La véritable innovation du jeu (en dehors de son scénario) est la présence de séquences « panoractives » où le joueur évolue dans un environnement en 3D précalculée à l'intérieur duquel il peut effectuer des rotations à 360°. Ce produit est annoncé pour la fin de l'année comme Faery Tale Adventure II : Halls Of The Dead, la suite de... Ce jeu d'aventure CD-Rom en SVGA est développé en externe par The Dreamers Guild et vous propose à nouveau de prendre en main le destin des trois frères Julian, Kevin et Philip.

I'VE BEEN ZOOPED





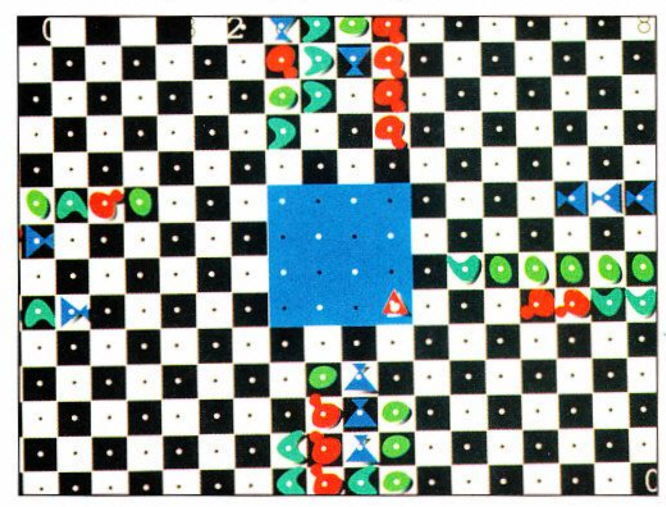




L'essentiel du marketing de Viacom se déroulait autour d'un produit à mille années lumières des productions hollywoodiennes de l'Electronic Entertainment Expo. Partant du principe qu'à la base un bon jeu doit être avant tout intéressant et jouable, Viacom a développé une idée simple mais efficace, qui pourrait bien susciter le même engouement que Tetris ou Lemmings à leurs époques respectives. Le but est assez simple, puisqu'il faut empêcher des formes de couleurs et d'aspects variés d'atteindre le centre de l'écran. Pour cela, vous pouvez « tirer » avec une balle qui peut à son tour changer de couleur et de forme afin de détruire les briques identiques. Très facile au départ, le jeu se complique rapidement avec des bonus et surtout l'option duel qui permet de jouer à plusieurs en même temps !

La puissance du groupe Viacom était flagrante sur le salon, avec un stand immense, des décors hallucinants et de nombreux produits annoncés dont pas mal de jeux !

Profitant de la chaîne MTV, vous allez bientôt pouvoir découvrir un jeu d'aventure Beavis & Butthead. Ces deux morveux vulgaires et complètement tarés se feront un plaisir de vous distraire par une aventure loufoque comprenant sept petits jeux. The Inidan In The Cupboard est, quant à lui, un jeu d'aventure destiné aux plus jeunes, basé sur des livres pour enfants très connus aux USA. Enfin, et ce n'est qu'un début, Congo, le jeu vidéo inspiré du film, lui-même tiré du livre de Michael Crichton du même nom (l'auteur de Rising Sun, Jurassic Park…). Ce jeu d'aventure, aux graphismes superbes, est annoncé sur CD-Rom PC et Mac pour octobre/novembre. Il ne reste plus qu'à espérer que tous ces produits seront traduits en français…





E3

APACHE LONGBOW

On connaissait déjà Digital Integration pour son Tornado, un simulateur de combat dont le réalisme n'avait d'égal que sa complexité. Cette fois, pour se donner un peu d'air, DI prépare une simulation de ventilateur géant, aussi appelé Apache, qui semble s'inscrire dans la droite ligne de Tornado.



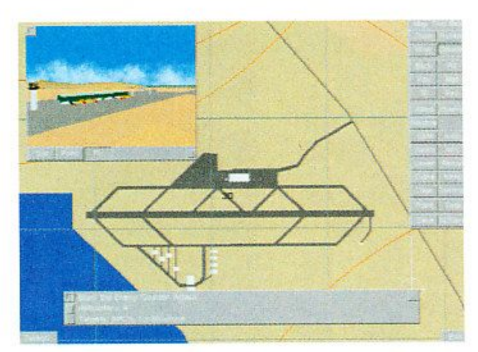
Si vous en êtes encore à essayer de mémoriser la bonne centaine de fonctions proposées par Tornado, le simulateur de combat du chasseur-bombardier du même nom, il va falloir sérieusement hâter le mouvement car Apache pointe le bout de ses pales à l'horizon ! Pour ne pas déroger à la règle que semble s'être fixée DI, Apache s'annonce comme un simulateur fidèle à l'appareil réel, et par conséquent particulièrement complexe ! Le jeu vous propose de monter à bord d'un Apache Longbow version D, une version modernisée qui permettra de faire face aux menaces venant de dessus, de dessous, bref de tous les côtés à la fois grâce à un système révolutionnaire de vis hélicoïdale implantée dans le cou du pilote. Un peu plus sérieusement, il s'agit d'une sorte de radar passif, fonctionnant sur 360°, qui analyse les priorités en terme de dangers et permet d'y répondre en moins

Des briefings « hyperprécis » !

de temps qu'il n'en faut à Thierry pour se mettre au garde-à-vous. Comme pour le Tornado, qui nécessitait en plus du pilote un officier d'armement et vous donnait par là-même du travail pour deux, vous devrez remplir la tâche de deux membres d'équipage. Autant dire que vous passerez autant de temps, sinon plus, le nez collé aux écrans multifonctions qu'à tirer sur l'ennemi !

À chacun son style, ceux qui préfèrent tirer d'abord et faire les sommations ensuite risquent de ressentir un certain ennui, même si Apache propose effectivement un mode pan-pan boum-boum (arcade, quoi). En fait, le nouveau soft de DI s'inspire largement du précédent. On retrouve par conséquent la même précision quasi-maniaque pour la planification d'une mission. L'écran de briefing se présente en SVGA, et permet de définir au millimètre près votre plan de vol comme celui de vos ailiers, six au maximum, et d'armer votre hélico. Une fonction intéressante vous donnera dans une fenêtre de taille définissable une vue 3D du terrain. Vous pourrez ainsi observer la configuration du terrain comme si vous voliez ou encore d'après une vue satellite. Avec ça, vous n'aurez aucune excuse si vous vous emplâtrez lamentablement sur un pylône ! Le système de missions devrait fonctionner exactement comme dans Tornado, avec un mode Entraî-



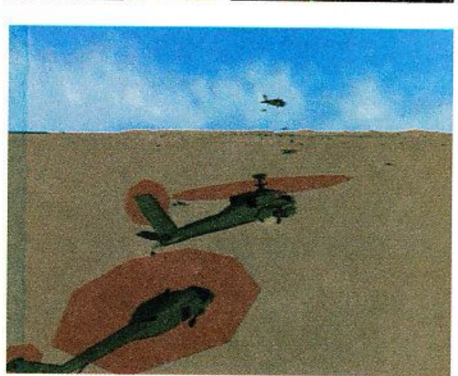


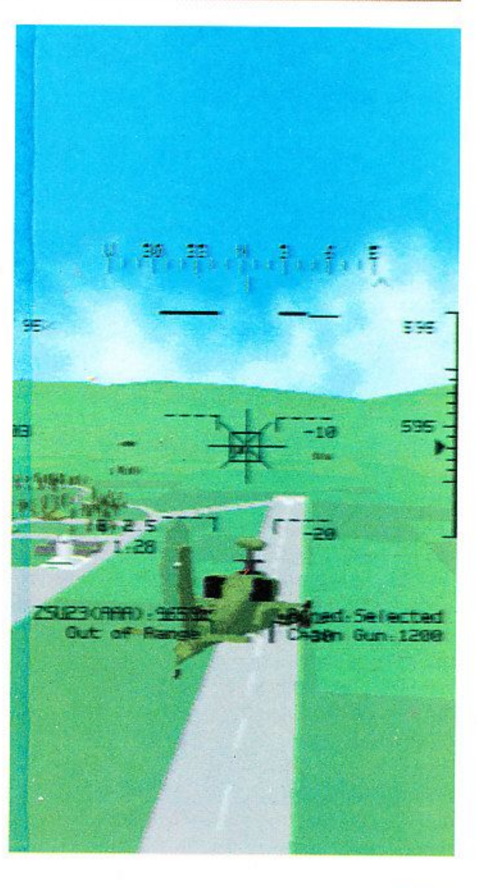








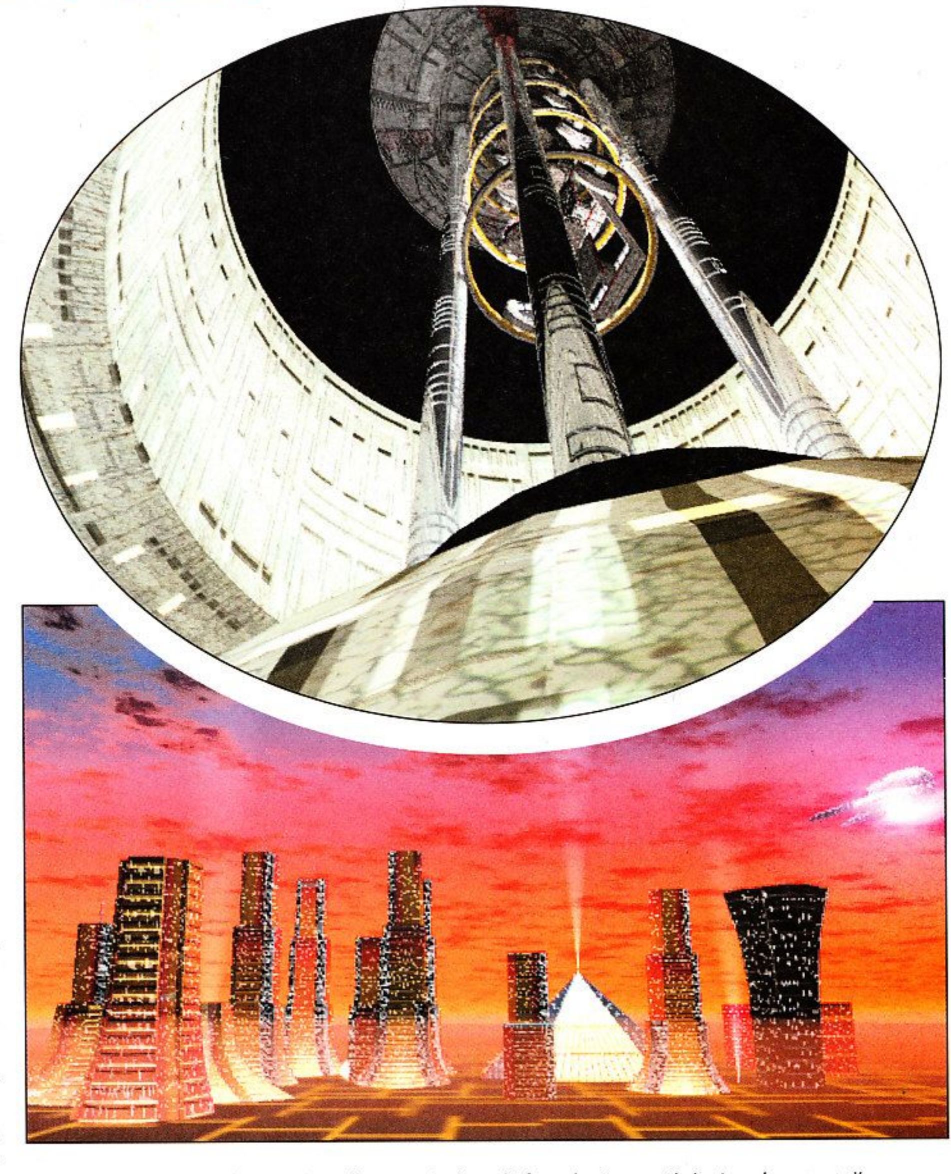




nement et un mode Missions Simples qui vous donneront l'occasion de vous familiariser avec votre Longbow et de le faire évoluer dans différentes situations. Le jeu proposera trois théâtres d'opérations : Chypre, le Yémen et la Corée. Étant donné que les missions sont différentes dans chaque zone, au total près de 80 d'entre elles vous attendent. Mais le plat de résistance du soft réside dans son mode Campagne, qui offrira sur huit volets des scénarios évolutifs selon vos degrés de réussite durant les missions. Apache semble doté d'une durée de vie plus que respectable ! Comme si ça ne suffisait pas, le jeu offre une option Réseau musclée, qui vous permettra de vous mesurer à quinze autres joueurs armés jusqu'au rotor ! Plus raisonnablement, un mode deux joueurs proposera plusieurs configurations : le duel, le vol en tandem et la possibilité de partager les rôles de pilote et d'officier d'armement, une fonction qui n'aurait pas été inutile dans Tornado ! Pendant le vol, vous devrez naviguer entre quatre écrans multifonctions qui vous informeront sur les systèmes vitaux de votre hélico et afficheront les nombreux modes radar. Le jeu reproduira fidèlement le système de visée au casque, qui permet de verrouiller toute cible instantanément dans un arc de 180°. L'armement paraît pour l'instant aussi limité qu'efficace, avec principalement des Hellfire, des missiles à guidage radar que vous pouvez lancer avant même d'avoir verrouillé votre cible. En ce qui concerne l'interface, tous les joysticks dédiés à la simulation seront reconnus par le soft, y compris le FLCS Thrustmaster et le Virtual Pilot Pro. Du point de vue de la réalisation, l'amélioration principale apportée par Apache réside dans l'affichage 3D en SVGA. Les graphismes seront agrémentés de textures pour le sol et le ciel, et de lissages de Gouraud pour les objets ; mais il semblerait que l'aspect graphique reste sensiblement similaire à Tornado. En revanche, Apache bénéficiera du même souci du détail au niveau du réalisme des zones de combat modélisées, précis au pylône électrique et au buisson près ! Quant à la vitesse d'animation (qui n'avait déjà rien de fulgurante dans Tornado), elle ne semble pas s'être grandement améliorée. En fait, le moteur ne paraît pas très différent de celui de Tornado, et l'apport de textures et du SVGA laisse craindre que ce jeu ne tourne que sur Pentium, surtout avec les détails graphiques maximum. Les développeurs ont apporté beaucoup de soin à l'environnement sonore qui, à l'heure actuelle, paraît assez convaincant. En particulier, votre copilote et vos ailiers vous délivrent régulièrement des messages vocaux qui aident à apprécier la situation tactique autour de vous. Finalement, si Apache Longbow offre une réalisation moins grandiose que Comanche Vs Werewolf, la variété des missions et le réalisme de la simulation le placent comme un digne successeur de Gunship 2000, dans un marché où les simulateurs d'hélicos ne sont pas légion.

NAISSANCES EN SÉRIE

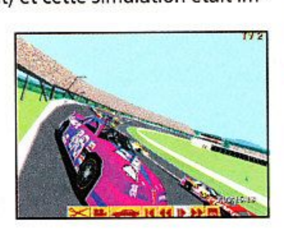
Sur un stand assez étrange, Virgin occupait une place centrale du salon, avec de nouveaux produits dans tous les coins. Heart Of Darkness restait le fer de lance de la fin d'année, mais sans pour autant totalement éclipser le reste de la production.





On peut commencer le tour du stand par l'apparition de Nascar Racing Track Pack, une extension pour la course de stock-cars de Papyrus, avec sept nouveaux circuits. Le plus intéressant restait cependant IndyCar Racing 2.0, une version améliorée de la course d'Indycar du même éditeur. Comprenant quinze circuits, avec des versions DOS, Windows 3.1, Windows 95 et Macintosh annoncées, le produit sera surtout compatible avec le système multijoueurs « Hawai », autorisant jusqu'à 32 pilotes en simultané (*via* Modem à 9 600 bauds ou plus) !

Parmi les autres nouveautés, nous avons surtout craqué pour une course de voitures se nommant fort justement Screamer. Développée par l'équipe italienne de Graffiti, on a eu du mal à en croire nos yeux, tant la différence entre leur précédente production (Iron Assault) et cette simulation était importante. Le jeu utilise la 3D texturée qui fait désormais office de base indispensable pour la majorité des produits PC. La concurrence avec les autres éditeurs sera rude, mais à quelques mois de sa sortie, Screamer possède déjà une jouabilité exceptionnelle. Les textures utilisées pour la route et les décors sont vraiment réalistes, avec en outre des voitures très bien rendues. L'animation est rapide et fluide, comportant des circuits non dénués de reliefs et de virages. Il s'agira avant tout d'une course à la Ridge Racer ou Daytona USA, et si toucher les adversaires est toujours très rigolo, gare aux tête-à-queue. Le produit pourra surtout être jouable à six en même temps sur réseau ou à deux en mode Serial-Link !







Alien Alliance est prévu lui aussi pour la fin de l'année sur CD-Rom PC, avec un mélange de simulation de combats spatiaux et d'aventure, rendu par de magnifiques scènes réalisées sous Silicon Graphics. Tri-Tryst est un jeu de réflexion arcade prévu sur CD-Rom PC et Mac pour fin 95.

Parmi les autres produits annoncés dans un premier temps sur consoles, Spot Goes To Hollywood et Monstros City pourraient également suivre le chemin classique des jeux d'aujourd'hui, avec une version CD-Rom PC courant 96.

UN ZEST DE FOLIE



Malgré la confusion régnant autour de la distribution/promotion du prochain Bitmap Brothers, le projet semble bien avancé, et il est toujours prévu pour cette fin d'année. Le retard de Command & Conquer risque de poser quelques problèmes, car même si Z est beaucoup plus orienté arcade, la similitude entre ces jeux et l'arrivée de Warcraft 2 risque de saturer légèrement ce marché.

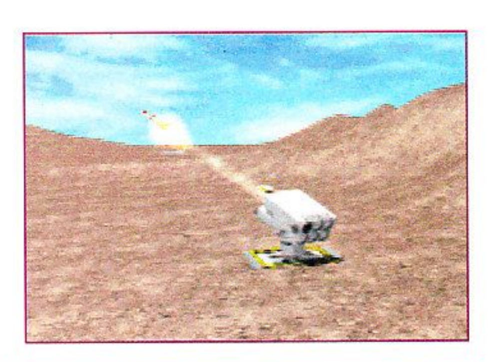
D'un à quatre joueurs pourront donc s'affronter sur diverses zones séparées en cinq types de décors différents. Le joueur se trouvera confronté à de très nombreuses situations et ses troupes robotiques réagiront de façon « intelligente » à la situation sur le champ de bataille. Outre la gestion des unités, le joueur pourra s'emparer de divers bonus et structures, voire les développer, pour fabriquer de nouvelles unités et assurer la victoire finale. Vu du dessus, le soft se caractérise par une gestion en temps réel de l'ensemble, avec des explosions dans tous les sens et surtout un jeu qui s'adaptera de lui-même à votre PC pour en tirer le maximum. Le tout est doté de magnifiques scènes en images de synthèse, dans lesquelles l'humour anglais devrait vous réveiller les zygomatiques.



Toonstruck était le projet le plus sympathique du stand, avec un jeu d'aventure complètement délirant, pour lequel les auteurs ont fait appel à des stars du cinéma. Le joueur dirigera Drew Blanc, joué par Christopher Lloyd (le professeur fou dans Retour Vers le Futur), un animateur de dessin animé qui se retrouve soudainement plongé dans l'univers de ses créations. Un des royaumes de ce monde est habité par les gentils personnages sous l'égide du roi Hugh. Ce dernier propose à notre héros, doublé d'un compagnon de fortune, Flux, une alliance pour sauver le monde des cartoons de l'immonde comte Nefarious, qui règne sur un autre domaine. Pour cela, Drew devra aussi obtenir l'aide du pays de Zanydu. Utilisant l'animation traditionnelle, des décors peints à la main, des séquences filmées pour le héros principal, vous allez retrouver tout le délire de films tels que « Cool-World » ou « Qui Veut La Peau De Roger Rabbit », à travers ce jeu bourré de gags, d'effets visuels et d'action.

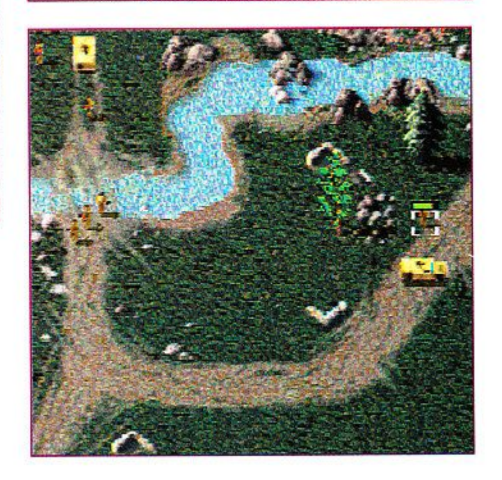
Zoneraider est lui aussi prévu pour la fin de l'année (comme les vingt autres produits Virgin) sur CD-Rom PC et Mac. Il s'agit d'une course de véhicules futuristes, avec divers objectifs à remplir (mécanismes à activer, cibles à détruire…), dans laquelle tous les coups sont permis. Encore une fois, une option multijoueurs permettra d'offrir au produit un plus conséquent.

COMMAND & CONQUER









À L'OUEST LA FORÊT POUSSE

Depuis Lands Of Lore et Dune 2, Westwood s'est hissé au niveau des plus grands. Malheureusement comme ces derniers, il a pris la mauvaise habitude de prendre du retard dans ses productions. Le point sur les développements en cours chez ces créateurs de génie semblait indispensable.

Après avoir eu l'occasion de mettre la main sur une préversion ne contenant que quelques niveaux, notre avis est clair : c'est bien. Il ne manquerait plus que ça, me direz-vous. Depuis le temps que tout le monde en parle, il ne manquerait plus que ce soit une daube infâme... Command & Conquer est une sorte de Dune 2 ayant subi quelques modifications. Pour ceux qui ne sauraient pas ce qu'est Dune 2, il s'agit d'un jeu d'action/stratégie dans lequel vous dirigez une troupe composée de multiples types d'unités qui vont devoir chasser de la carte tout ennemi présent et raser ses installations. Ha oui ! J'allais oublier... Vous devez également gérer et bâtir des installations qui vous permettront de construire des unités de combat ou plus généralement d'augmenter vos capacités de combats.



Command & Conquer se situe dans une atmosphère moins SF que Dune 2, puisque les unités sont plutôt de type infanterie, artillerie, tanks, lance-roquettes et autres joyeusetés.

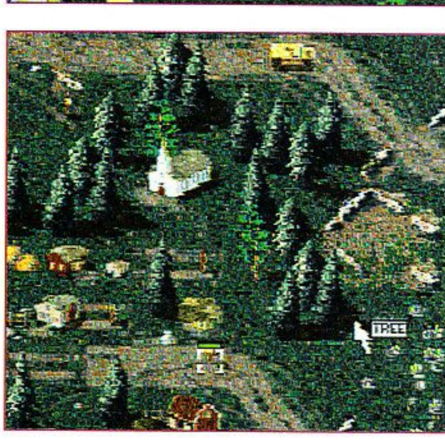
Le scénario est on ne peut plus classique : une armée ennemie a envahi un territoire qu'il va vous falloir regagner pied par pied. Les innovations de Command & Conquer (par rapport à ses collègues Dune 2 et Warcraft) sont de plusieurs types. D'abord, le nombre d'unités disponible semble plus important. Au bout de quatre missions, nous avions déjà droit à l'infanterie, aux grenadiers, tanks légers, lourds, mammouths (lançant en même temps des missiles), lance-roquettes, chars lance-flammes, transports de troupes, automitrailleuses et artilleries mobiles. Du côté des bâtiments disponibles, on n'est pas en peine non plus puisqu'une dizaine d'entre eux était déjà abordable à ce même niveau. Certaines armes étant uniquement disponibles chez l'ennemi, vous aurez même l'occasion de voir vos troupes se faire démolir allégrement par une arme dont vous ne soupçonniez même pas l'existence (la vie est merveilleuse)... Du côté de l'interface, c'est devenu beaucoup plus simple puisque désormais, vous pouvez sélectionner de nombreuses unités très rapidement en traçant simplement un cadre autour d'elles grâce à la souris. Bien entendu, si vous êtes

un perfectionniste et que vous voulez bouger les unités une par une, c'est toujours possible. Une autre grosse nouveauté de C & C : l'intelligence de vos troupes. Lorsque j'ai, pour la première fois, lancé un groupe de trois fantassins à moitié morts à l'assaut d'un groupe de tanks mammouths ennemis, j'ai comme d'habitude commencé à râler contre ce jeu de @&$! ?* qui ne marchait pas et… Or pas du tout ! C'est voulu ! Vos hommes ne sont pas des machines stupides qui obéissent à tous les ordres aussi crétins soient-ils. Le fait est que mes troupes refusaient d'aller se faire achever par un escadron de tanks d'assaut pour me faire plaisir (l'esprit vieille garde se perd…). En plus, le jeu est bourré de petites animations savoureuses qui se déclenchent lorsque certaines unités sont livrées un peu trop longtemps à elles-mêmes. Par exemple, si vous laissez trois ou quatre grenadiers sur place à ne rien faire, vous les verrez commencer à faire des pompes pour ne pas perdre la forme…

Il est malheureusement un peu tôt pour vous donner une appréciation définitive sur ce produit mais Westwood semble avoir récupéré une recette qui a fait ses preuves en rajoutant quelques petites choses qui devraient permettre que la sauce ne tourne pas mal.









EN BREF

- La plus grosse annonce de Westwood concernait l'achat par Virgin de la licence du film mythique de Ridley Scott, j'ai nommé Blade Runner. Pour l'instant rien n'est commencé et la seule chose que l'on peut vous dire à ce sujet, c'est que ce sera un jeu d'aventure et qu'il est annoncé fin 1996 (optimisme quand tu nous tiens), mais Westwood Studios espère bien exploiter au mieux cette fabuleuse opportunité.
- Nous osons désormais à peine aborder le sujet, de peur de recevoir des lettres d'insultes, mais comme nous ne reculons devant rien et que l'espoir fait vivre, nous avons le plaisir de vous annoncer la sortie de Lands Of Lore 2 pour la fin de l'année. Nous tenterons de vous en dire plus sur cette sortie désormais imminente, dans le numéro de mars de l'année prochaine.
- À contre-courant de sa production traditionnelle, Westwood annonce également la sortie d'un Monopoly (oui, oui ! Rue de la Paix, tout ça…). Le jeu devrait être bourré d'animations 3DS (faut bien ça).



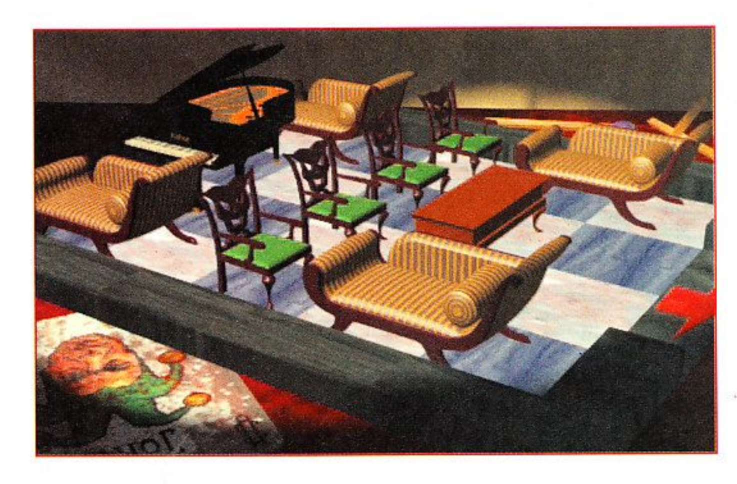
FOR ADULT ONLY

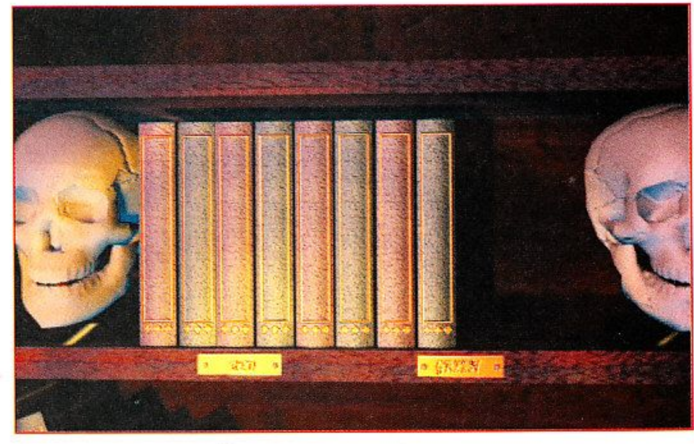
Tandis qu'Acclaim, distributeur de MK1 et MK2, focalise sa campagne Marketing sur la licence de Batman Forever, qui donnera naissance à un jeu de combat CD-Rom PC en octobre, la saga Mortal Kombat se poursuit chez Virgin. Développé par Midway en arcade, l'adaptation micro de MK3 sera l'œuvre de Williams Entertainment. Prévu sur toutes les consoles (portables, 16 ou 32 bits), la première version à sortir sera celle de la PlayStation, Sony ayant négocié un accord de « primauté » avec une sortie avant Noël 95 à la clé, période à laquelle toutes les versions dont celle sur CD-Rom PC sortiront. Pourquoi tant de hâte ? Pour la simple raison qu'avec un tel titre dans les rayons, les ventes de la console devraient exploser en Europe et particulièrement en Angleterre, où le jeu est l'objet d'un véritable culte. Cette fois-ci, Midway a décidé de procéder à un nettoyage de printemps en virant l'équipe des deux premiers épisodes au profit d'une nouvelle composée de huit nouveaux personnages encore plus sadiques que les premiers et dotés d'une panoplie mise à jour de fatalités et de coups spéciaux. Une option « run » a été implémentée au jeu pour permettre à vos personnages de fui… d'attaquer plus rapidement. Si les guerriers sont toujours digitalisés, les décors (au nombre de douze) sont cette fois-ci en 3D précalculée comme ceux de Killer Instinct. Jouable en modem ou en réseau, MK3 possède toujours autant d'impact avec une multitude d'astuces, de « Kodes » pour avoir accès à des pouvoirs secrets, de niveaux parallèles et deux nouveaux boss encore plus monstrueux que les précédents !



Pour ne pas changer de registre, Virgin annonce toujours la suite gorissime de The 7th Guest pour la rentrée sur CD-Rom PC, Mac et 3DO. Développé par Trilobyte, ce jeu d'aventure/réflexion sanguin propose à présent des séquences en Full Motion Vidéo à une résolution de 640x320 ! À titre de comparaison, celle de la TV n'est que de 320x240. Avec une animation à 30 images/s, 11th Hour sera confronté à la concurrence de Phantasmagoria (développé par Sierra) testé aussi dans le numéro de septembre de GEN4. Ses atouts seront la qualité des séquences vidéos, le fait que le jeu fonctionne sur un 486DX ainsi qu'un scénario de David Wheeler et Matthew Costello mettant en scène pas moins de 18 acteurs filmés en Oregon (j'interdis à quiconque de me demander l'intérêt d'une telle précision géographique…).

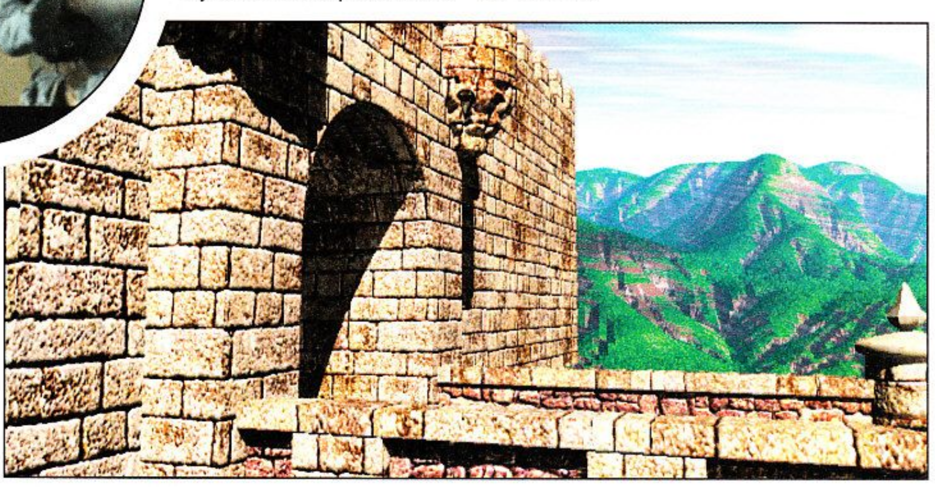






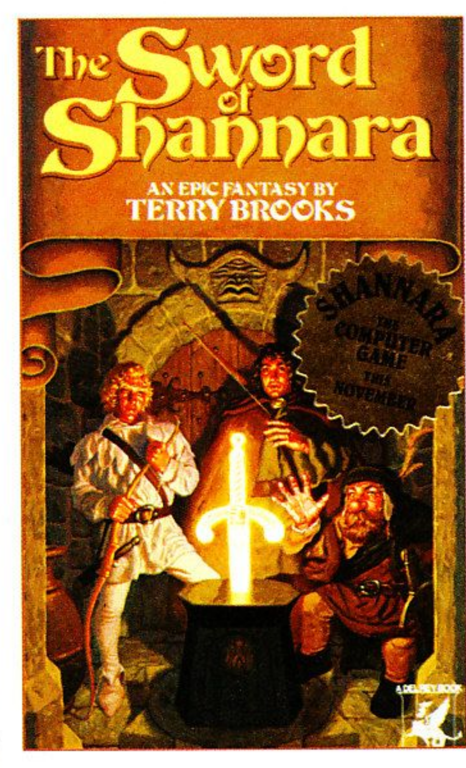
ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Rivers Of Dawn est le nouveau jeu de Pepe Moreno, à l'origine de Hellcab (Time Warner). Il s'agit d'un jeu de rôle/aventure se déroulant dans le pays fantastique de Dawn. Prévu sur CD-Rom PC et Mac pour Noël, le jeu prend le pari d'utiliser des personnages filmés dans des décors synthétisés. Il vous faudra remplir de nombreuses quêtes pour retrouver cinq pierres magiques convoitées par un infâme magicien.
Agile Warrior : F-111X est le nom de code du chasseur futuriste que vous pourrez piloter dès le début de l'année prochaine. En fait, il s'agira davantage d'un jeu d'arcade que d'une simulation, avec un concept de jeu développé à l'origine pour les consoles.
Dans la gamme sportive, nous avons aussi pu découvrir les premières images de 3Decathlon, un jeu multi-sports dont les scènes de présentation ont été réalisées sous... 3D Studio !
Toujours dans la série « on simule l'effort sportif », Converse est un jeu de basket-ball multijoueurs au look très dessin animé. Se déroulant dans des décors du genre « coin malfamé de Harlem ou plage ensoleillée de Malibu », le produit est annoncé sur CD-Rom PC pour la fin de l'année. Enfin, Hyper Ball 3D est un flipper, tout en trois dimensions.
Parmi les autres produits qui devraient débarquer très vite, on retrouve le golf de Sensible, encore retardé. Très orienté arcade, il devrait se caractériser par une jouabilité exemplaire. Bazooka Sue est un jeu d'aventure qui est prévu pour cet été, dans lequel vous dirigerez une pulpeuse créature porcine. Enfin, Scavenger, le jeu entièrement filmé et réalisé par Cryo, est lui aussi prévu d'ici la fin de l'année. C'est beau, ça bouge sans arrêt mais se pose l'éternel problème : peut-on faire un bon jeu à partir d'un film ?
En vrac, on peut aussi annoncer les produits distribués par GTE et implicitement par Virgin en France. Ainsi Locrus est un mélange course/football se déroulant dans des arènes virtuelles. Ice & Fire est un jeu d'aventure réalisé par Alexey Pajnitov, le créateur de Tetris. Vampire The Masquerade est un jeu d'aventure basé sur un phénomène de société aux USA, autour d'un roman qui a suscité l'émergence de clubs de fans et maintenant d'un produit CD-Rom PC.

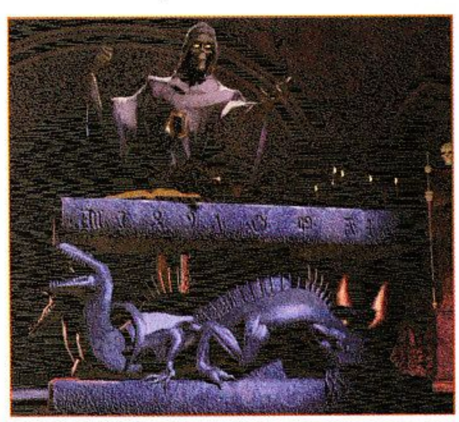


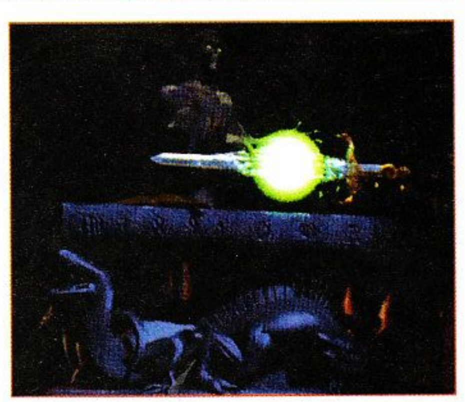
E3

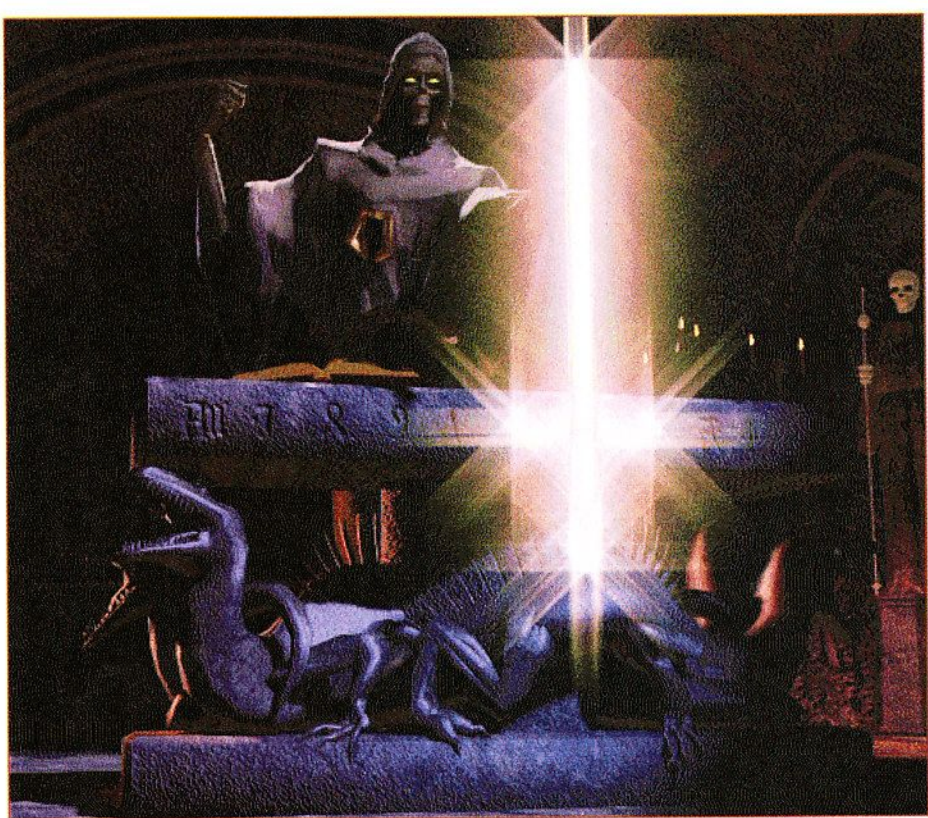
DES LIVRES ET DES JEUX



Depuis le rachat d'Accolade par Warner, un certain flou régnait sur la distribution des produits Legend Software en France. Désormais ce sera Virgin qui assurera leur distribution avec, dans un premier temps, cinq produits annoncés. Outre Magic Of Xanth, la suite des aventures humoristiques racontées dans Companions Of Xanth qui est prévue pour le printemps 96, Mission Critical est un jeu d'aventure utilisant le système désormais bien connu de scènes précalculées pour tout ce qui est déplacement (7th Guest...), avec à la clef un scénario en béton. Pour l'occasion, plusieurs talents d'Hollywood ont été mis à contribution, donnant ainsi une dimension proche de la lignée « Space Opera » à ce jeu qui sortira cet automne sur PC. La compagnie semble également opter pour la licence d'œuvres littéraires à succès, avec Callahan's Crosstime Saloon de Spider Robinson's (science-fiction), Wheel Of Time de Robert Jordan (heroic-fantasy) pour 96 et en particulier avec Shanara de Terry Brooks, tiré de l'excellente saga du même nom (« L'épée de Shanara » publié aux éditions J'ai Lu). Ce dernier jeu d'aventure prévu pour fin 95 reprend l'interface de l'excellent Dragonbreath sorti cette année, avec une réalisation tout aussi grandiose. Graphismes SVGA magnifiques doublés d'animations en images de synthèse somptueuses, le tout dans un monde féerique... Utilisant la carte du monde créée par Terry Brooks, les auteurs ont repris ce pays imaginaire pour le modéliser et l'intégrer au jeu. Une rapide discussion avec le président de Legend Entertainment Company nous a rassuré sur le scénario, d'une richesse et d'une finesse qui constituent de nos jours un atout non négligeable. Malgré une quarantaine de personnages différents, il est question d'une version française intégrale (voix incluses) ; ce qui serait une grande première pour cet éditeur talentueux. Comme quoi il y a encore des éditeurs qui font des jeux intelligents !

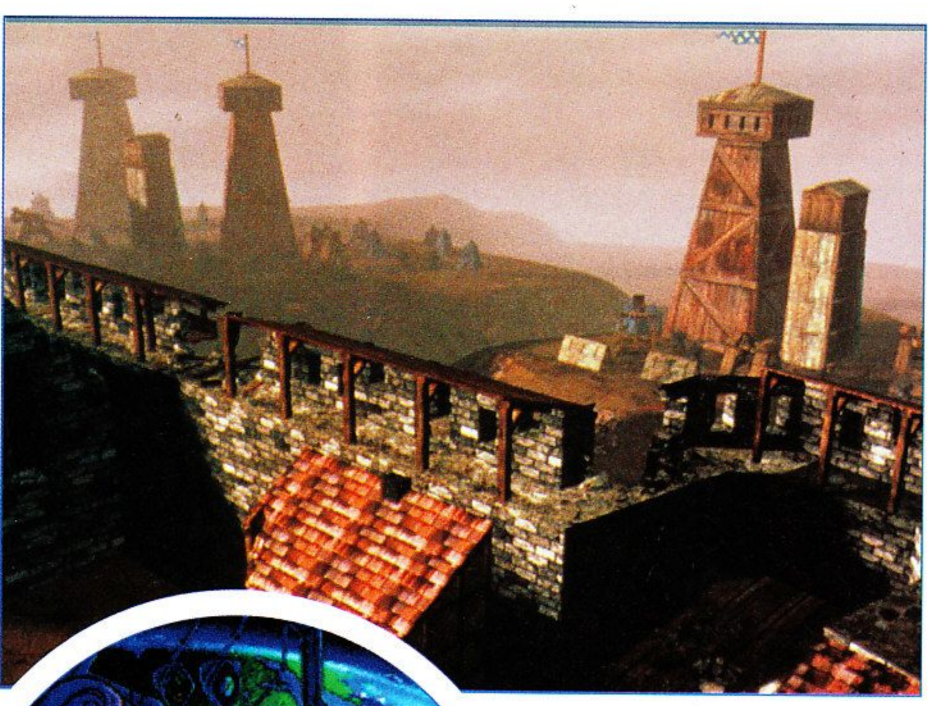


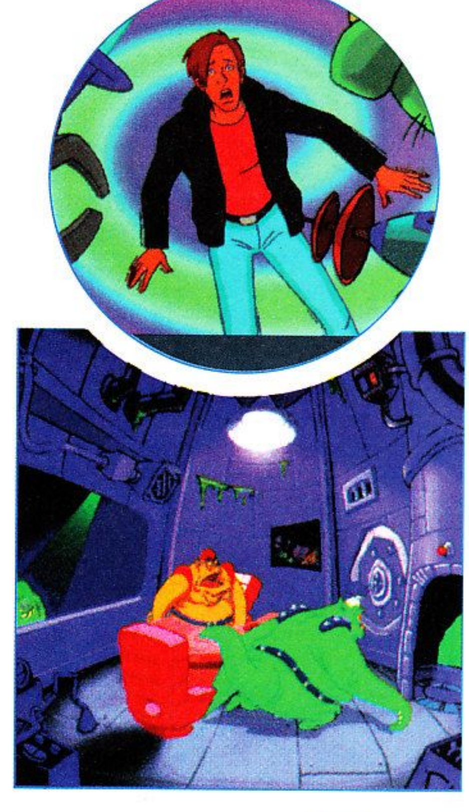




SANCTUARY WOODS

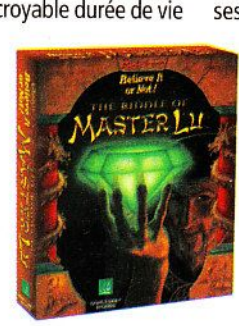
Touchons du bois !







Connu pour être à l'origine de Wolf et The Journeyman Project sur CD-Rom PC & Mac, l'éditeur américain semble sortir de sa léthargie en nous proposant pour la rentrée Buried In Time (en fait Journeyman 2) et The Riddle Of Master Lu. Prévu en test pour le prochain numéro, Master Lu est un jeu d'aventure inspiré des musées de l'étrange de Robert Ripley (aventurier très populaire aux Etats-Unis ayant rapporté toutes sortes de bizarreries de ses pérégrinations dans plus de 200 pays). Les œuvres présentées dans ces musées ont été modélisées et intégrées au jeu qui propose également des personnages modélisés ainsi que des acteurs filmés. Master Lu se déroule dans les années 30 et vous offre l'opportunité d'être R. Ripley durant une aventure non linéaire qui vous conduira de New-York jusqu'à la Cité Interdite de Peiping… ce dernier cherchant à résoudre l'énigme de Maître Lu, composée à la fois de hiéroglyphes et de pictogrammes et restée insoluble durant plus de deux millénaires. Cette énigme dissimule l'emplacement de la tombe de l'empereur chinois Shihuang-di et par la même occasion de son sceau, promesse de grands pouvoirs pour qui l'aura en sa possession. Si Ripley pense simplement à relancer l'Odditorium, son musée, d'autres cherchent à l'obtenir pour des raisons différentes… Les décors SVGA ont fait l'objet de nombreuses recherches de la part des graphistes de Sanctuary Woods afin de rendre l'ambiance propre à chaque pays visité à cette période historique. Nous retiendrons surtout l'incroyable durée de vie du jeu annoncée par les concepteurs : 60 à 70 heures pour un joueur vétéran et une centaine pour un débutant ! De quoi déclencher quelques syncopes chez les scénaristes LucasArts et Sierra ! Prévu pour la fin de l'année, Orion Burger est un autre jeu d'aventure présenté à l'E3 sur le stand Sanctuary Woods. Cette fois-ci, changement complet de cadre avec une ambiance plus proche du dessin animé interactif et beaucoup d'humour (l'influence de Day Of The Tentacle est évidente). Le but du jeu est on ne peut plus simple : ne pas être becté par des aliens ventripotents dont l'estomac s'est substitué au cerveau. Avec ses graphismes haute résolution et quelques centaines d'écran de jeu, Orion Burger nous met de bon appétit pour Noël. Prévu sur CD-Rom (uniquement) PC & Mac.



WARNER INTERACTIVE

L'AVALANCHE

La jeune branche ludique de Warner Music semble particulièrement dynamique. Ayant repris Renegade et Accolade, nous avons pu découvrir d'autres labels distribués par Warner, avec des produits annoncés aussi bien sur PC que sur Mac (souvent des versions hybrides). Avec Panic In The Park d'Imagination Pilots, mettant en scène la superbe Erika Eleniak (une des blondes pulpeuses d'Alerte À Malibu), vous voici plongé dans un jeu d'aventure qui se déroule dans un parc d'attractions. Vous devez à tout prix sauver ce parc, menacé de destruction par des âmes peu charitables. En discutant avec de nombreux personnages étranges et en résolvant de nombreuses énigmes et jeux d'arcade, vous devez trouver un moyen d'éviter le pire. Si le principe de jeu fait tout de suite référence à des produits comme Myst ou the 7Th Guest (mouvements précalculés, interactivité limitée), la qualité du produit semble intéressante avec un jeu hybride PC/Mac.

Chez Inscape, The Dark Eye est un autre jeu d'aventure se caractérisant par une ambiance assez sinistre. Basé sur des nouvelles d'Edgar Allan Poe, le joueur se trouvera très vite en situation critique, tant pour sa santé mentale que pour son intégrité physique. Les productions de cet éditeur (encore une fois hybride PC/Mac) se caractérisent toujours par une grande originalité et ce n'est pas Devo : Adventures Of The Smart Patrol qui me fera dire le contraire. Ce jeu d'aventure complètement halluciné a été en effet conçu avec la participation du groupe Devo, déjà connu pour son look et ses musiques peu orthodoxes. Les musiques du jeu sont d'ailleurs des productions originales du groupe… alors préparez-vous pour un voyage au pays du difficilement croyable ! Après la vague de jeux de sport Accolade, les prochaines productions seront Star Control 3 et surtout Bupsy 2, le deuxième volet du célèbre jeu d'arcade mettant en œuvre une sorte d'écureuil, tous deux annoncés pour plus tard sur CD-Rom PC. Chez Renegade, outre Sensible World Of Soccer, retardé à octobre sur CD-Rom PC et Z prévu pour la même époque, c'est Motox qui semble être le plus gros produit, une course de cross en 3D.










L'AMAZONE Queen
Atterrissage forcé en pleine aventure !
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ PROGRESSIFS · PLUS DE 40 PERSONNAGES
EFFETS SONORES ÉPOUSTOUFLANTS · PLUS DE 100 ENVIRONNEMENTS GRAPHIQUES DIFFÉRENTS
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE (TEXTES ET VOIX EN FRANÇAIS SUR LE CD ROM)
DISPONIBLE SUR PC, PC CD ROM ET BIENTÔT SUR AMIGA
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
A Time Warner Company
INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS
Trader Bob's
Hair
look at out house